Охотник: Расплата

Перевод: Русская Борзая (Пролог, 3 глава), Sevorian Emmiarshe (начало 4, 5 и 9 глав), Observer

Пролог: «Унаследуйте Землю»

Это было первое, о чем мне сказали, в первый раз, когда со мной «связались». В этот момент на меня обрушилось страшное откровение. Мир вовсе не таков, каким всегда казался. Жизнь, которую я вел, была иллюзией. Моя работа, моя семья, мои мечты, всё было обманом. Все уверения моих родителей, а затем и общества — о том, что нечего бояться, то все будет хорошо — были ложью.

Что со мной произошло? О чем я говорю? Всё это вот к чему: чудовища реальны. Они существуют. Я их видел.

Я не о том, что «люди могут быть чудовищами» или «темная половина человека чудовищна» или «Общество порождает собственных чудовищ». Все это чушь. Я имею в виду, что ходячие и, в некоторых случаях, живые существа, нечеловеческие и неестественные, существуют, скрываются в тенях и охотятся на людей. Когда вы были детьми и боялись того, что находится под вашей кроватью или за окном, вы имели все основания пугаться. Они были там, наблюдающие, ожидающие. Взрослея, мы переставали замечать это в подсознательной попытке сохранить здравый рассудок, отказываясь верить, что эти существа рыщут в ночи. А они там есть.

Я не ожидаю, что вы поверите мне. Большинство людей, посещающих этот сайт, отмахивается от меня как от чокнутого. Это нормально; они не смогли бы понять, даже если бы попытались. Защитные механизмы их разумов и влияния, которым они так долго подвергались, не дадут им поверить. Им лучше уйти на другой сайт.

Те из вас, кто понимает, кто видел то, что довелось видеть мне, кому известно то, что знаю я… примите мои соболезнования. Мы попали в ловушку между людьми, которые перекрикивают нас, считают нас безумцами или поворачиваются к нам спиной, и теми самыми существами, кто в ответе за всё это — омерзительными тварями, с которыми мы сталкиваемся каждый день и каждую ночь.

Ты не одинок

Но позвольте мне сделать небольшое отступление, чтобы убедить вас, что вы среди друзей. Я знаю, сквозь что вы проходите. Вы не можете оглянуться кругом, чтобы не увидеть нечто, разрывающее вашу душу на части — нелепого ходячего мертвеца, разрушительного человеко-зверя, существо, которое явно мертво, или какого-нибудь духа, прицепившегося к телу ничего не подозревающего человека. Они скрываются или ходят среди нас, никем не замечаемые. Они высматривают и выбирают, кого убить, а кого пощадить, кого оставить на потом, и кого сожрать сейчас, и у нас нет — или не было — понятия о том, что это вообще происходит. Но теперь мы видим это постоянно, а люди, которых явно выбрали в качестве жертв, не слушают нас. Они отказываются нам верить. И вот они идут, к своей гибели.

Позвольте мне угадать: ваша семья недоумевает, что же с вами стряслось; вы «взволнованы», «встревожены». Сослуживцы вас сейчас избегают; вы «неуравновешенны», «странно себя ведете». Быть может, вас уже уволили; сложно удержаться на работе после нападения на «коллегу». Разумеется, никто вам не поверил, когда вы объяснили, кем же она в действительности является. Но тогда она узнала, что вы против нее имеете… Возможно, вас недавно арестовали за нападение, нарушение порядка или ношение оружия. Даже полиция не верит в ваши россказни о том, кто ваши жертвы на самом деле, или почему вы на них напали. Они хотят, чтобы вы сидели в камере или под залогом, чтобы оставались в пределах досягаемости для них и других существ.

Звучит знакомо? Тогда, возможно, вот самое успокоительное, что вам приходилось читать за последнее время: вы были правы. Вы не безумны. Существуют другие, такие же

как и вы. Вы нашли нас. А вот что в этом плохого, так это то, что если вы в здравом уме, значит всё, что вы видели, всё, чего вы боялись, реально. Чудовища существуют.

Наделённые

Существуют и другие такие же, как и вы. Мы все сталкивались с кошмарными видениями и невыразимой действительностью, которую видите и вы. Мы все вступали в схватку с тем, что узнали, что увидели и чем мы стали. Я создал этот сайт в попытке изгнать своих собственных демонов, обрести катарсис, но также и найти других, страдающих от такой же пытки. Вы можете вступить в список единомышленников, которые тоже ищут ответы о том, что же реально в мире — каким образом мы сумели прожить всю свою жизнь, не подозревая о том, что чудовища существуют, что они контролируют нас и мир, словно мы марионетки на сцене.

Мы, немногочисленные члены этой рассылки, называем себя наделёнными — странное имя, знаю, но вполне передает то, что каждый из нас поведал о своем личном опыте.

Совсем недавно вы были совершенно нормальны. Ваша жизнь шла, как обычно. Бывали суровые времена, иногда могло не хватать денег, будущее могло выглядеть довольно мрачным. Затем, по какой-то причине, вдруг всё изменилось. Свидетельства различаются, но все на этом форуме сообщают о событиях такого рода: в вашей голове прозвучал голос. Он был похож на ваш собственный или, быть может, на само Слово Божие. Или, возможно, вы читали газету или журнал и на мимолетное мгновение слова сложились перед вашими глазами. Послание было загадочным, но пронзительным: «НЕ ПОЗВОЛЯЙ ЭТОМУ ЖИТЬ». «СМЕРТЬ ХОДИТ СРЕДИ ВАС», «СПАСИ ЭТО, И ВСЕ ОБРЕТУТ ИЗБАВЛЕНИЕ», Или, в моем случае «УНАСЛЕДУЙТЕ ЗЕМЛЮ».

Быть может, вы не получили послания, но оказались во сне, своего рода галлюцинации, в которой появлялись и творились жуткие вещи. Или на вас мог обрушиться пронзительный звук, тошнотворный запах или глубочайшее ощущение того, будто кто-то пляшет на вашей могиле.

Что бы ни случилось, это было всего лишь начало. Следующие мгновения, возможно, прошли как в тумане, но все ваши чувства сосредоточились на некоем существе, быть может, даже двух, появившемся из ниоткуда или просто вышедшем из толпы. Вы инстинктивно ощутили, что это создание не должно существовать, что это воплощение зла и то все, находящиеся рядом с ним, в смертельной опасности. Вы не могли это праздно наблюдать. Вы не могли просто глазеть. Вам надо было что-нибудь делать!

Быть может, вы были не одни. Хотя другие люди поблизости не обращали внимания на то, что видели вы, другие реагировали, подобно вам. Очевидно, горстка ощутила то же самое, что и вы. Толпа рассеялась в тревоге, когда вы безрассудно ринулись к существу, которое не могли опознать, но которое совершенно определенно не могли терпеть.

Именно тогда вы продемонстрировали Силу. Каким-то образом вы были наделены странными способностями. Хотя вы никогда раньше подобного не делали, теперь вы могли наносить сокрушительные удары. Вы могли уберечь невинных от опасности простой командой. Вы могли заглянуть в душу существу и узнать его сокровенные тайны. И вы могли делать это с такой же ловкостью, как сжимали свою ладонь, повышали голос или бросали пронзительный взгляд.

Когда алый туман рассеялся, чудовище было изгнано или уничтожено, не оставив никаких свидетельств своего существования. В этот момент осознания вы, возможно, убежали оттуда или отказались признать, что это вообще случилось.

Истина заключается в том, что вы были «наделены», избраны. Ясность, сила и воодушевление, чтобы увидеть реальность такой, какова она есть, была вам дарована или обрушилась на вас. Проклятие или благословение, это изменило вашу жизнь навсегда.

Рассылка

Этот сайт и его рассылка задуманы как средство помочь наделённым примириться с собой, миром и истиной. Они созданы, чтобы помогать людям, находящимся в нашем положении, понять себя и то, что кажется истинной реальностью. Вы могли прийти сюда впервые, отчаянно ища ответы или подтверждение тому, что всё обстоит так, как оно обстоит. Или вы могли прийти сюда впервые, уже найдя свою собственную цель, и теперь вам нужна помощь, чтобы продолжать.

В итоге, смысл этого списка — общение, убеждение и поддержка друг друга и обмен любой имеющейся у нас информацией о них. Вместе мы сила. Поодиночке мы погибнем. Присоединившись к списку, вы останетесь анонимны. Никто, в том числе и я, не узнает, кто вы или откуда вы, и так и будет, пока вы останетесь осторожными в своих сообщениях. Как уже говорилось, делитесь всем, что вы знаете, и изучайте их. Ваши знания могут оказаться разницей между жизнью и смертью для других участников.

Однако помните и об этом: они могут быть среди нас. Эти существа уже распространились по всему миру. Наивно было бы предполагать, что они не проникли и в интернет. Враг может просочиться в эту рассылку, выдать себя за одного из нас или просто подглядывать, как они делают во всех прочих случаях, и ждать проявлений какой-нибудь слабости, чтобы напасть. Поэтому узнавайте из этой рассылки обо всем, что можете, но не принимайте всё это на веру. Информация одного из участников может спасти вас. Сведения другого «участника» могут вас убить.

Вестники

«Должно быть, я схожу с ума», — вероятно, подумали вы, услышав голоса, увидев галлюцинации и проделав поразительные трюки. Вы не безумны. Все наделённые слышали голоса и видели знамения. Мы назвали их источник «Вестниками» или «Посланниками», за неимением лучшего термина, или просто чтобы придать совершенно неизведанному некоторую степень понятности. Те немногие из нас, кто нашли друг друга, или благодаря слухам на улицах, или посредством интернета, не сходятся во мнениях о том, кем же являются Вестники. Продукт массового помешательства? Коллективное бессознательное, прорывающееся наружу? Бог или некое божество? Инопланетяне, обращающиеся к отдельным людям? Заговор правительства, управляющий нами и делающий нас оружием? Или наше собственное подсознание, реагирующее на тревоги мира или, быть может, на его конец? Никто не знает.

Но послания кажутся достаточно реальными, учитывая то, что все мы их получали. Общее мнение о Вестниках и том, что они сообщают, сходится на том, что они связаны с нашей встречей с чудовищами. Послания, похоже, приходят, чтобы открыть нам глаза на существование кошмарных существ, на которых мы вынуждены реагировать, и затем нас каким-то образом наделяют орудиями, позволяющими это делать. Некоторые из наделённых даже утверждают, что повторно имели дело с Вестниками, получая дальнейшие послания, предупреждающие о надвигающейся опасности или столкновении с… ну, со сверхъестественным?

Несут ли эти Посланники или Вестники ответственность за то, чему мы становимся свидетелями, и за наши странные способности? Почему они избирают нас? Какова наша цель? Почему бы им не объяснить? Кто они?

Мы не знаем. Всё, что мы можем, это гадать и надеяться, что мы правы.

Монстры

Я чувствую себя глупо, когда пишу это слово, словно отрицаю всё разумное, чему меня учили… или, быть может, во что эти силы меня пытались заставить верить.

После вашего первого выхода — наделения — вы, возможно, искали смысл в пережитом, некая надежда разъяснить всё это и вернуться к уютному существованию, которое привыкли вести. Но выхода не было, верно?

Неважно, насколько упорно вы закрывали глаза или отворачивались прочь, вы видели тварей повсюду: на улице, на телевидении, на работе, в метро, в газетах и, в некоторых случаях, спаси вас боже, в собственном доме!

Всё, чего вы хотели, это уйти и оставить тревожный, необъяснимый эпизод позади. Но они вам не позволят. Эти создания повсюду, не смотря на все ваши усилия не видеть их. Вам придется принять решение: обратиться за помощью к специалисту, совершить самоубийство, сойти с ума или столкнуться с тем, чего, как вы надеялись, не существует. Если бы только кто-то еще мог подтвердить то, что вы видите, что вы знаете. Но никто не мог. Они думали, что вы безумны, смотрели на вас косо и, как вы боялись, распространяли слухи о том, что вы являетесь проблемой… что вы знаете.

В итоге, вероятно, проблемы явились к вам сами. Полиция или врачи хотели поместить вас куда следует, чтобы защитить вас от самих себя и убедиться, что вы не сможете никому навредить. Тогда вы поняли, что вам не к кому обратиться. Эти слепцы, похожие на безумную толпу в момент вашего изменения, не предлагали никакого спасения. Хотя другие, похожие на вас — другие, делавшие что-то той ночью — могли…

Вы могли вернуться на «место преступления» в поисках других, сражавшихся вместе с вами. Быть может, вы надеялись, что вас убьет эта тварь и выставляли себя как приманку, лишь чтобы найти родственную душу вместо враждебной. Новости об иных странных событиях могли сподвигнуть вас на поиски иных людей, переживших подобное. Или вы могли искать ответы в сети и оказались здесь. Но, найдя других, похожих на вас, вы только подтвердили, что увиденные вами существа были реальными.

Мы не знаем, откуда являются чудовища, но эпизодические контакты с избранными по всему миру указывают на то, что эти существа — повсюду. Быть может, они рождаются из наших собственных грехов. Быть может, мы не являемся вершиной всего, как всегда полагали — или как нас заставляли считать — а на вершине находятся эти твари. Быть может, они старше самого человечества, некая разновидность высшей расы, существовавшей всегда.

Сам факт того, что мы раньше не замечали этих тварей — и что большинство людей по-прежнему их не замечает — заставляет поверить в предположение, что чудовища существуют очень, очень давно. Новая угроза не может быть такой всеохватной, такой коварной. У новой угрозы не может быть человеческих пешек, вольных и невольных. (Да, имеются доказательства, свидетельствующие о том, что некоторые люди знают о чудовищах и работают с ними, добровольно или ничего не подозревая. Я сам видел человеческих агентов «хозяев», и эти люди обладали невероятной силой, возможно, дарованной в обмен на верность. Другие сообщают о властях, в том числе и полиции, находящихся под контролем чудовищ; наделённые допускали ошибку, открываясь перед тварями, лишь чтобы впоследствии быть арестованными по ложным обвинениям…)

Так что, для нашей собственной безопасности, нам лучше признать, что чудовища повсюду. У них, по всей видимости, отличные позиции, и время, похоже, на их стороне. Но что они такое? К сожалению, мы не знаем и этого. Наши лучшие догадки связаны со старинными историями и сказками. Существа, пьющие кровь, люди, превращающиеся в животных и предметы, ведьмы и колдуны, налагающие чары и накладывающие проклятия, призраки, цепляющиеся за места и людей. Но верны ли эти старые сказки? Существуют ли вампиры и оборотни? И, если мы хотим что-нибудь с ними сделать, сработают ли против них старые уловки? Спасет ли крест вашу жизнь? Отпугнет ли их чеснок? Могут ли они отбрасывать отражение? Или легенды не соответствуют действительности, как всегда и считалось?

Есть лишь один способ выяснить это.

Охота

Один из основных вопросов, возникающих после того, как вы смиритесь с тем, что видели и тем, чем вы стали, это «Почему?» «Почему я стал этим?» «Что мне следует делать?» Быть может, у Вестников есть особая цель для нас. Быть может, наделение совершенно случайно. Быть может, мы должны сами выбрать свою судьбу.

Если ваши чувства и этика похожи на мои собственные, может существовать лишь одна цель вашего изменения. Мы не могли увидеть то, что видели, получить способности, которыми владеем, и обладать знаниями, которые у нас есть, без причины. Слишком много совпадений, связанных с изменением, чтобы оно было чисто случайным. Когда я выхожу на улицу и вижу силуэты, шныряющие в тенях, выбирающие людей, словно сладости под стеклом, моя душа допускает лишь один ответ: ответный удар. Я не могу сидеть спокойно, пока невинными, ничего не подозревающими людьми манипулируют и убивают их. Я не мог терпеть этого на момент своего изменения, не могу и сейчас. Как, возможно, не можете и вы. Вы бы не начали искать этот сайт, если бы не ощутили некое предназначение. Вы нуждались в подтверждении того, что выполнение этого предназначения будет правильным.

Члены этого списка называют наше осознанное предназначение «охотой». Мы посвящаем свою жизнь познанию истины, и выслеживанию и, возможно, уничтожению чудовищ. Разумеется, вам не нужно быть участником какой-то там хваленой почтовой рассылки, чтобы прийти к такому же выводу. Прежде чем явиться сюда, вы, вероятно, тоже приняли такое решение. «Охота» попросту означает осознание того, что чудовища совершенно неправильны. Это означает их поиск, выслеживание, изучение и, в итоге, столкновение с ними. Некоторые охотники верят, что уничтожение тварей — единственное решение. Другие выражают мнение, что чудовища могут быть падшими людьми, что их убийство губит душу. Они надеются (и боятся), что некий слабый проблеск человечности мерцает внутри этих существ, и его необходимо возродить, если есть намерение творить добро. Ваш подход к охоте остается на ваше усмотрение, вы должны разъяснять это в соответствие со своим разумением. Но каким бы ни был ваш подход, вы должны делать то, что, по вашему мнению, является правильным, иначе то, что нам приходится делать, однажды превратит вас в одного из них.

И это всё?

Некоторые охотники безоговорочно уверены, что столкновение и решение проблемы чудовищ — это самое главное в наделении и нашем существовании (я бы сказал, что они удовлетворены этой целью; ведь никто из нас не может быть удовлетворен нашей новой жизнью). Но является ли это нашим пределом?

Ранее я говорил, что в обстоятельствах нашего наделения слишком много совпадений, чтобы оно было случайным. Простая случайность не может отвечать за то, почему мы внезапно видим мир иначе и почему мы демонстрируем странные умения. Быть может, если бы изменение происходило лишь с одним индивидуумом во всем мире, тогда, возможно, оно могло бы быть случайным. Но это всё не так. Изменение воздействуют на людей повсюду, очевидно, часто на небольшие группы одновременно. Нет, тут разыгрывается более крупная игра, даже если мы не способны увидеть игроков.

Единственный ответ, который я на данный момент способен принять — мы являемся пешками более великих сил, сил, которые стремятся достичь некоей цели, великой или малой, и которые изменяют человечество, чтобы добиться ее. Комплимент это или клевета, благословение или проклятие, не могу сказать. Но когда я, другие наделённые и, возможно, даже вы сами ощущаете моральную ответственность, что мы должны реагировать на увиденных чудовищ, я вынужден признать, что мы стремимся к великому благу. Мы были изменены, и мы посвящаем свою новую жизнь служению человечеству и его защите, не смотря на то, что семья и друзья не поймут и не оценят этого. Быть может именно эта простая решимость, стремление сделать мир лучше, и делает нас кандидатами на наделение.

Первыми словами, что я получил от Посланников, были «УНАСЛЕДУЙТЕ ЗЕМЛЮ». Я постоянно думал об этих словах в следующие несколько месяцев после моего изменения. В них по-прежнему не больше смысла, чем когда я их услышал, но подозреваю, что они обретают интуитивный смысл, когда я узнаю о других охотниках и даже сам встречаюсь с некоторыми из них. У нас есть цель, и она вращается вокруг того, чтобы получить наш собственный мир, свободный от порабощения чудовищами и, быть может, даже тех сил, что подталкивают нас к освобождению. Для тех, кто готов уничтожить всех чудовищ, вне зависимости от духа или души, которыми те могут обладать, этот мир, возможно, был тем, что мы знали — или думали, что знали — и его необходимо вернуть обратно. Для тех, что надеется уберечь то добро, что они способны обнаружить среди этих существ, возможно, этот мир является следующим, в котором спасение и добрая воля будут вознаграждены, и все, заслуживающие этого, будут свободны.

Лично я не могу сказать с уверенностью, за что мы боремся. Несмотря на наше преследование и подавление неизведанным, я должен верить, что человечество способно на невероятные деяния и добродетели — возьмите хотя бы этот потрясающий инструмент, с помощью которого с легкостью общаются люди, рассеянные по всему миру. Даже под бременем притеснений, мы способны на проявления сочувствия и изобретательности. Хотя чудовища, похоже, есть повсюду, но и мы — тоже, и нас явно куда больше. Наше многообразие делает нас сильными. Наша смелость дает нам силы продолжать — и даже наносить ответный удар. Я должен верить, что где-то среди нашего потенциала есть мир, которым стоит владеть, что им можно наслаждаться, свободным от какого-либо влияния чудовищ.

Удачи

Это все, что я могу сказать. Я не утверждаю, что наделен особой проницательностью или мудростью, но я создаю этот сайт и предлагаю эти мысли, потому что сердце мое подсказывает, что это правильно. В мире, подобном этому, чему еще можно доверять? Надеюсь, что это всё окажется полезным и обеспечит указующей нитью. Это самое малое, что мы можем сделать друг для друга.

Храни вас бог.

Свидетель1

Чтобы присоединиться к этой рассылке, введите свое имя в нижеследующем окошке и нажмите «Send».

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: НЕ ВВОДИТЕ СВОЕ НАСТОЯЩЕЕ ИМЯ ИЛИ ИНЫЕ ИДЕНТИФИЦИРУЮЩИЕ СВЕДЕНИЯ, КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТЬ ИНФОРМАЦИИ В ЭТОЙ РАССЫЛКЕ НЕ ГАРАНТИРУЕТСЯ.

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ПОДПИШЕТЕСЬ, ВЫ ПОЛУЧИТЕ ОТВЕТНОЕ ПОСЛАНИЕ, ПОДТВЕРЖДАЮЩЕЕ ПОЛУЧЕНИЕ ВАШЕГО ЗАПРОСА. ВАШЕМУ КОДОВОМУ ИМЕНИ БУДЕТ НАЗНАЧЕНО СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ПОРЯДКОВОЕ ЧИСЛО И ОНО БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ВО ВСЕХ ВАШИХ КОММУНИКАЦИОННЫХ ОБОЗНАЧЕНИЯХ.

РАДИ СОБСТВЕННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ, НЕ СООБЩАЙТЕ ВАШЕГО НАСТОЯЩЕГО ИМЕНИ, АДРЕСА ИЛИ ЛИЧНОСТИ УЧАСТНИКАМ ЭТОЙ РАССЫЛКИ.

Содержание

Пролог **1**

Вступление **8**

Глава 1: Здесь и Сейчас (Положение охотника) **25**

Глава 2: Мир Тьмы (Игровой мир) **58**

Глава 3: Кредо охотников (Типы персонажей) **74**

Глава 4: Я слышал Послание (Создание персонажа и черты) **97**

Глава 5: Грани охотников (Силы) **183**

Глава 6: Законы охоты (Правила) **213**

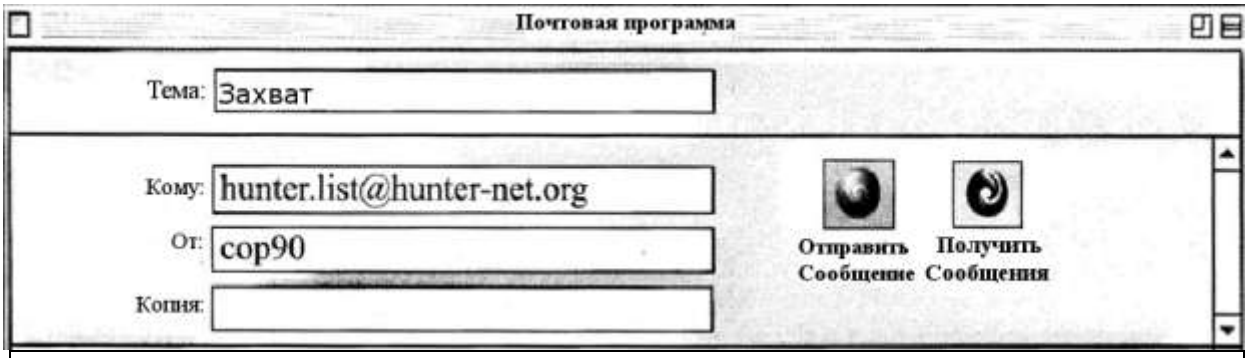
Глава 7: Инструменты охоты (Система) **230**

Глава 8: Истина (Повествование) **279**

Глава 9: Враг (Антагонисты) **333**

Приложения **365**

Эпилог **380**



Склон, по которому я поднимаюсь, скользкий, словно айсберг. И, похоже, вижу я тоже только его малую часть. То есть – есть ли вообще у него конец? Когда я был копом-новичком, я думал, что делаю правильное дело, когда запугивал покупающих наркотики детишек. Сосредоточьтесь на них, и общество исправится само, верно? Ага, конечно. Пока существуют торговцы, всегда будут тупоголовые дети, которые захотят запихнуть это дерьмо в свои тела. Так что я поумнел и стал ловить торговцев. Но этих торговцев как грязи. Так что я пахал, чтобы стать детективом, чтобы повлиять на что-то по-настоящему. Я стал ловить парней в костюмах, не носивших пистолетов, но у которых для этого были отбросы из Восточной Германии.

Спустя годы службы, развода, уничтожившего самого себя ребёнка и моей собственной зависимости, я встал на ноги и вот-вот посажу одного из худших людей: парня по имени Пендерграсс. Он довёл того ребёнка до края, довёл меня в результате, и, вероятно, поимел меня ещё сотней других способов. И вот я стою с батальоном копов за спиной здесь, у его передней двери, показывая ордер его дворецкому. Вот тогда основание внезапно поднялось из океана, и я увидел весь чёртов айсберг. Походу, Посланники подумали, что это было бы милым временем для того, чтобы показать мне всю правду.

Пендерграсс спустился по лестнице – и он был уже мёртв!

Вступление

Ты у Меня – молот, оружие воинское; тобою Я поражал народы и тобою разорял царства;

– **Иеремия 51:20**

Монстры.

Мерзкие порождения человека и природы, одержимые убийствами и разрушением. Злобные продукты больного воображения, принявшие форму, чтобы охотится в ночи. Человеческие страсти и страхи проявляются, способствуя ещё большим ужасам, чем тот, что их породил. Эти существа врываются в ночь. Человеческий страх перед неизвестностью побуждает нас порождать все виды мерзостей и непотребства. Тёмная ли это сторона, сумасшествие или следующий мир, человеческое воображение стремится заполнить пустоту в попытке понять наше мироздание и все его тайны. Хотя наука пытается ответить на наши вопросы и сделать мир рациональным — объясняя, что монстров не существует — человеческое воображение возвращает нас в прошедшие времена, когда тёмные места и другие миры вызывали страх. Устойчивый страх перед монстрами, даже в наш «просвещённый» век, ставит вопрос. Вера в «существ» неотделима от человеческой психики? Именно так утверждает наука: «монстры» - это результат психозов, сексуальных отклонений, результат подсознательной психической деятельности. Почему ещё можем мы бояться тёмных мест, когда разум и здравый смысл разъясняет так много? Монстров не существует...

Или они есть? Представьте себе мир, с самого начала которого в тенях скрываются монстры. Питаясь телами и страхами людей. Играя нами как марионетками в вечной, безумной борьбе за власть. Решая судьбу человечества, держа нас в своих руках или заманивая в свои цепкие когти. Подчиняя нас своей непостижимой воле, для своих собственных непотребных развлечений.

Хватит представлять, ведь это правда. Это наш мир. Это мы. Монстры затуманивают своими тенями наши жизни и успокаивают наши души. Мы — объекты террора, притеснения и разложения, но мы никогда не видим реальности. Мы никогда не знаем правды. По крайней мере... большинство не знают. Ты стоишь в стороне от беспомощных масс. Ты сорвал пелену со своих глаз. Ты замечаешь следы манипуляций существ. Ты узнаёшь запах гниения, исходящий из-под их безобидных масок. Ты заглянул в самые глубокие тени и был очевидцем их зловещего танца. Ты видел всё. Ты знаешь правду. И почему-то, какая-то невидимая рука, ниспослала тебе силу, что бы остановить это. Ты обладаешь ясностью ума и силой, чтобы освободить человечество, вырвать власть из рук сверхъестественного. Ты обладаешь силой, чтобы окончательно, раз и навсегда, освободить мир.

Ты охотник.

Повествование

Книга, которую вы держите, это основная книга правил для игры повествования «Охотник: Расплата» от издательства «Белый Волк». С правилами в этой книге вы и ваши друзья сможете принять на себя роли охотников на монстров и рассказать истории о ваших персонажах: об их победах и поражениях, тёмных деяниях и проблесках надежды.

В игре повествования игроки создают персонажей, используя правила из этой книги, и проводят их сквозь драмы и приключения, называемые (достаточно уместно) историями. Истории рассказываются исходя из сочетания пожеланий игроков и указаний Рассказчика (см. далее).

В любом случае, повествование похоже на игры, подобные игре «How to Host a Murder». Каждый игрок берёт роль персонажа — в этом случае, человека, который охотится на монстров — и занимается разновидностью театра импровизации, говоря, что

охотник будет говорить и описывая, что охотник будет делать. Большая часть этого процесса проходит в свободной форме — персонажи игроков могут говорить или делать всё, что нравится их владельцам в той степени, в которой диалог и действия согласуются с личностью и способностями персонажа. Однако, успех определённых действий лучше определять, используя кости и правила, представленные в этой книге.

Если же правила и история мешают друг другу, история выигрывает. Используйте правила так часто — или лучше так редко — как нужно вам, что бы рассказать захватывающую историю с ужасами, действиями и победами.

Игроки и Рассказчики

В «Охотников» лучше играть в группе (или труппе), из двух или шести участников. Большая часть этих людей — игроки. Они создают персонажей-охотников — главных героев, аналоги которых можно найти в романах, фильмах и комиксах. В каждой труппе, тем не менее, кто-то должен взять роль Рассказчика. Он не создаёт себе основного персонажа. Наоборот, он сочетает роли руководителя, посредника, повествователя и судьи. Своим воображением создавая сюжеты и конфликты, Рассказчик создаёт драму, через которую игроки направляют своих персонажей. Они решают, как персонажи реагируют на игровые ситуации, но это Рассказчик (с помощью правил) тот, кто решает, окончились ли успехом попытки персонажей и, если так, насколько хорошо. В конце концов, последнее слово касательно событий, происходящих в игре, всегда за Рассказчиком.

Пример: Эд, Паулина, Кэти и Фред собрались, что бы поиграть в «Охотников». Эд, Паулина и Кэти — игроки: Эд играет за Пита Горски, Мстителя (Охотник, стремящийся к истреблению монстров), Паулина — за Кару Рид, Провидца (Охотник, пытающийся понять саму природу монстров), и Кэти играет за Эмиля Пателя, Мученика (Охотник, который из-за перенесённых жертв защищает людей от монстров). Фред — Рассказчик. Он решает, что персонажи попали в засаду, устроенную пешками врага, очевидно, существами, задумавшими что-то посерьёзней простого убийства. Персонажи очнулись связанными, лежащими на полу тёмного склада или подвала. Впереди них виднеется их несомненный пленитель, кровосос, которого они выслеживали несколько дней.

• Фред (описывая сцену): Ваши глаза с трудом открылись и вам сразу захотелось продолжить пребывание в блаженном забытье. Ваши голову и тело пронзила вспышка боли. Вы стараетесь понять, что с вами произошло. Последнее, что вы помните: как выслеживали свою жертву от ночного клуба и по безлюдной улице. Вы подумали, что это удачная возможность нанести удар — когда, внезапно, всё переменилось. Банда панков вылезла ниоткуда и напала на троих из вас. Вы сопротивлялись, но противники доказали свою страшную силу, превосходящую силы людей, и вас подчинили.

Теперь вы здесь, лежащие ничком на холодном, бетонном полу, в запёкшейся крови и синяках, оставшихся на вас после избиения бейсбольными битами и монтировками. Вы должны были знать, что это ловушка; то самое существо, которое вы планировали уничтожить, злобно смотрит на вас. Ваши попытки незаметно следить за ним могли провалиться — в конце концов, вы же здесь — но они, несомненно, сохранят вас, чтобы съесть. Его кожа мертвенно-бледна, почти скелет, без прилива румянца от крови. Его тёмная, кудрявая шевелюра, контрастирующая с прочей внешностью, не оживляет цвет его лица, и то и другое ещё больше омрачает это место.

• Фред (снова, на сей раз говоря за монстра): «Так, так. И вот мы все здесь. Всё это время, я так хотел, чтобы вы, после краха вашего отряда, посетили меня. В нормальных обстоятельствах я бы убил вас ещё несколько ночей назад, когда заметил. Но к чему такие хлопоты? Так много рыбы в океане, а вы всего лишь мальки — так я думал. До тех пор, пока не увидел вас снова... и снова... и моё терпение кончилось. Вы узнали мой секрет. Вы знаете, что я есть. Впечатляет.

Конечно, сейчас я должен убить вас. Вы знаете слишком много. Но прежде, чем вы умрёте, я должен знать «как»: Как вы обнаружили меня? И как вы сумели столько продержаться?»

Игроки могут сейчас решить, что делать:

- Кэти (говоря за Эмиля Пателя): «О, это было не сложно, раз мы знали, что ты. Среди бездушной толпы, рано или поздно, увидишь её властелина».
- Эд (шепча вместо Пита): «Отвлеките его разговором. У меня есть идея».
- Паулина (говоря за Кару): «Да, вас не так сложно отыскать. Неделю назад я пришла в клуб и в непосредственной близости попыталась обнаружить тебя. Ты даже меня не заметил. Я была просто ещё одним сосудом с кровью. Но я знала, что ты есть.»
- Фред (отыгрывая реакцию кровососа): От такой наглости губы существа искривились, показались длинные клыки хищника — двуногого хищника.
- Эд (определяя действия Пита): Я планирую освободиться, используя Рассечение (удивительную силу охотников), и попытаться устроить ему сюрприз: «Эй, ты, жопа с ручкой, ты видел раньше, что бы кто-нибудь из нас делал так?»

Что произойдет дальше, решится исходя из действий игроков и решений Рассказчика. Как вы могли видеть, каждый игрок — повелитель слов и действий своего собственного персонажа. Тем не менее, Фред, Рассказчик - тот, кто определяет реакцию монстров на действия и слова персонажей. Фред, говорящий за тварь — тот, кто отыгрывает её реакцию. И это Фред — тот, кто определяет успех или неудачу действий персонажа.

Что это за место?

Мир «Охотников: Расплаты» - не наш мир, хоть он пугающе похож на него. В значительной степени, мир населён охотниками и монстрами, подобными нашим, но встречающимся в прозрачной темноте. Зло ощутимо и вездесуще в этом мире; конец близок и целая планета напряженно раскачивается на лезвии бритвы. Это мир тьмы.

При поверхностном взгляде, Мир Тьмы похож на «реальный» мир, в котором мы все обитаем. Популярны те же группы, в городах свирепствует насилие, правительство заражено коррупцией и взяточничеством и общественность оценивает города по их культуре. В Мире Тьмы есть Статуя Свободы, Эйфелева Башня и Макдональдс на каждом углу. В нём больше скрытого ужаса, чем в нашем мире - в Мире Тьмы все болезни нашего мира проявляются сильнее. Наши страхи в нём более реальны. Наши правительства в нём более упадочны. Экосистема с каждой ночью умирает всё больше. И да, монстры существуют.

Многие различия между нашим миром и Миром Тьмы возникают именно из-за этих монстров: древних и загадочных существ, призраков, зомби, кровожадных созданий, перевёртышей, ведьм и существ, которых мы не можем себе представить, существ, играющих с человечеством, как кот играет с пойманной мышью. Из теней эти создания управляют ночью и, всё это время, скрываются с поля зрения человечества, оставляя нас в неведении. Таким образом, никто не сознаёт мучения, которым мы подвергаемся; для нас нужда — реалия жизни, а не результат интриг сверхъестественных существ.

В это верили охотники, до того как осознали правду. Когда-то, твоя жизнь была нормальной, по крайней мере, в твоём понимании. Возможно ты был женат, имел детей и скучную работу. Вы трудились день за днём, как и всякий другой, делая то, что нужно, чтобы свести концы с концами.

Затем, без предупреждения, кто-то или что-то открыло тебе глаза. В один момент, пока ты ждал поезд. После чего, реальность, которую ты знал, рухнула. Голос, похожий на твой — но не твой — мог обратиться к тебе: «ТЕНИ ЖИВУТ». Знак на станции мог поменяться, от «Регулярно останавливаемся» на «ТЫ ДОЛЖЕН ИХ ОСТАНОВИТЬ». Запах жаренного арахиса мог превратиться в вонь гниющей плоти, доносящуюся из застойной трубы вентиляции.

Вот только тогда ты различил созданий, скрывающихся в углах станции. Людей, которые не были людьми. Их кожа гниёт. Гной сочится из ран на их теле. Внезапно становится ясно, что они ждут в этом месте, выслеживая одинокую жертву. Гады охотятся на невинных людей! Не было другого выбора, кроме начать действовать. Из любви к Господу вы должны были их остановить.

После этой ночи ты уже не мог жить как раньше. Теперь ты смог видеть порочное прикосновение повсеместной чудовищности — на работе, на улице, в новостях, в церкви, в большом бизнесе и в политике! Мир, который ты знал, оказался обманом, иллюзией. Люди не главные и не на вершине пищевой цепочки. Существа контролируют всё, и человечество — их игрушка.

Добро пожаловать в Мир Тьмы.

Готик-Панк

«Готик-Панк» — это, возможно, лучший способ описать физическое состояние Мира Тьмы. Окружение — совпадающее смешение стилей и воздействующих факторов. Напряжение, вызванное соприкосновением наций, социальных классов и субкультур, делает мир живым, хотя и опасным местом. Все эти аспекты — слишком обычны для нормальных людей этого мира. Они сталкиваются с этим на протяжении всей своей жизни. Никто не знает о существовании монстров и их участие в положении вещей — по крайней мере, пока.

«Готика» описывает обстановку Мира Тьмы. Основательные здания маячат над головой, украшенные Классическими колоннами и злобно смотрящими горгульями. Горожане кажутся маленькими на фоне архитектурных излишеств, теряясь среди шпилей, устремляющихся, казалось бы, прямо к Небесам, в бесплодной попытке сбежать из физического мира. Религиозные деятели под любым девизом находят себе паству, предлагая им надежду на что-то лучшее в загробной жизни. Подпольные культы расцветают, обещая силу и спасение. Учреждения, контролирующие общество, ещё застойней и консервативней, чем их аналоги в нашем мире. Многие во власти способствуют мировому злу, зная, что перемены порождают хаос. Это противоречивый мир олигархов и нищих, богатства и бедности, излишеств и запустенья.

«Панк» — это жизненный стиль, усвоенный многими жителями Мира Тьмы. Что бы дать своим жизням хоть какой-то смысл, они бунтуют против власти, разбиваясь о её утёсы. Банды рыскают по улицам и организованная преступность возникает в подполье, в ответ на бессмысленность жизни «по книге». Музыка громка и быстра, агрессивна и гипнотически монотонна, и предназначена тем, кто ищет в подобном уходе от реальности спасения. Речь более вульгарна, мода бесстыднее, искусство — шокирующее, и технология учит всех только нажимать кнопки. Мир более испорчен, люди, его населяющие, духовно бедны и уход от реальности часто заменяет надежду.

Будто этого не достаточно. Удачливые — или проклятые — люди начинают понимать правду своего мира: монстры существуют и контролируют всё. Это небольшое число людей отвечают на ужас собственным способом, согласно своим взглядам. Некоторые пытаются спасти человечество, считая его притеснителей откровением, с которым, конечно, нужно бороться под маркой надвигающегося Конца. Другие предпринимают отчаянные попытки вернуть себе мир, который никогда им не принадлежал. Некоторые другие ищут безопасные места, где человечество сможет начать сначала и создать свой собственный мир. Эти измученные души понимают, что упадок и разрушение всего их окружающего может быть, в конце концов, не их ошибкой, а несправедливым и навязанным наказанием тайных фигур.

Готик-Панк — настроение и декорации, выражаемые во время игры. Наибольшая часть работы по созданию обстановки ложится на Рассказчика, но игроки должны учитывать его при создании персонажа. К тому же, окружение — дело вкуса. Некоторые труппы предпочитают больше Готику чем Панк, тогда как другие могут захотеть равное соотношение обоих элементов, либо какого-либо меньше. В конце концов, это ваша игра и

вы вольны делать всё, что пожелаете. Просто помните, что этот мир создаётся общими усилиями, и все игроки с Рассказчиком помогают сделать мир достовернее. Действия, декорации, персонажи и описания, всё это создаёт атмосферу Готик-Панка.

Города

Охотники существуют во всём мире, в каждой стране, среди наделённых, изолированно от них или не ведая о их существовании, зная о нём или нет. Всё же, преимущественно, они живут и осуществляют выбранные миссии в городах. Причины довольно ясны, если учесть несколько допущений. В городских центрах собирается больше людей, чем в деревнях или дикой местности, где людей немного и они далеко друг от друга. Монстры питаются и контролируют массы, так что можно понять, почему монстры тоже обитают в городах, прячась от простых взглядов в толпе или скрываясь в тёмных местах, в которые мало кто осмелится зайти.

Хотя города и считаются логовами монстров, проведение охоты в этих местах даёт какую-то защиту. Охотники находят безопасность не только среди других избранных, но и среди населения в целом. Охотники, получившие наделение вместе или нашедшие друг друга в городах могут разделить свои способности, объединить возможности и прикрыть другому тыл. Они образуют команды, работающие вместе, и играют на том же городском поле против неизведанного. При этом, монстры паразитируют на человечестве не один век и, если истории не врут, как минимум некоторые из них могут жить весьма долго. Конечно, для этих существ каждый смертный становится на одно лицо, так же как скот неразличим на бойне. Именно так, охотники находят анонимность среди городских беззащитных, и могут наносить неожиданные удары, после чего быстро исчезая.

Всё это не значит, что нет охотников, отважившихся выйти за городские пределы в сельскую местность. Некоторые люди, к примеру, те, кто больше не могут выносить правду о мире или ищут безопасности для своей семьи, покидают городские границы. Однако, на самом деле, нет такого места, где можно найти безопасность. Монстры существуют и в сельской местности и в ещё большей глуши, и они могут быть более опасными, чем любое ужасное существо, обитающее в городе. Эти создания научились выживать в природе, где хищник и добыча - две стороны одной монеты. Охотник в глуши ещё, возможно, не растерял собственные силы и навыки, но его противник располагает силами природы. В таких условиях охотнику кроме самого себя не на кого положиться. Если при таком уединённом образе жизни удаётся выжить, он быстро превращается в незаметное существование в убежище, поиска еды и снова ухода в убежище, подобно какому-нибудь животному, обитающему на свалке и избегающего других зверей, чтобы не стать их жертвой.

Кто такие Охотники?

Повествование и ролевые игры могут предложить много видов главных героев. В некоторых играх, игроки принимают на себя роли героев в фэнтезийном мире или роли супергероев, спасающих мир от деяний злодеев. В «Охотнике» же, игроки выступают в роли охотников на монстров — храбрых, решительных людей, выступающих против сверхъестественного — и ведут этих персонажей через мир, почти не отличающийся от нашего.

Охотники не сразу встают на этот путь. Они не родились и не выросли, умея различать монстров, или со способностью сражаться с ними. Они начинали нормальными людьми, которые однажды столкнулись с тем, каков мир на самом деле. Они разоблачили существ, скрывающихся в тенях. Большинство людей впадают в панику и убегают от таких существ, или от самой идеи, что подобные вещи существуют (И всё-таки, почему же наука говорит нам, что таких существ как монстры нет?). Потенциальные охотники отличаются от других тем, что обладают достаточным самообладанием, чтобы устоять

перед лицом неизвестного, и даже мужеством или безрассудством, чтобы действовать против него.

Кажется, что происходит что-то, дающее охотникам практически полное представление о реальности, о том, что мир им не принадлежит. В то время как убегающие или отворачивающиеся люди закрывают глаза на правду, не принимая или не осознавая её, охотники, оставаясь, наблюдая и даже сражаясь, постигают всю реальность во всём её диапазоне. Они узнают, что мы не одиноки, но, по иронии судьбы, охотники остаются наедине с этим знанием. Инстинктивный страх перед истиной держит массы в неведении. Остальное человечество отказывается верить, что сверхъестественное может существовать, не говоря уже о том, что оно принимает физическую форму, так что охотники должны держать при себе свою пугающую осведомлённость и стремиться защитить людей от их собственной слепоты. Таким образом, охотники объединяются в небольшие группы, с помощью которых они обнаруживают, преследуют или даже уничтожают врага — или умирают в попытках.

Дух игры

«Охотник: Расплата» — это одна из серии игр, проходящих в Мире Тьмы. В действительности, её предшественниками стали игры про монстров, которых выслеживают охотники. Такие игры как «Вампиры: Маскарад», «Оборотни: Апокалипсис» и «Маг: Восхождение» позволяют вам играть сверхъестественными созданиями, живущими в современности, контролирующими человечество и сражающимися между собой и друг с другом. Ясно, что «Охотники» — окончательный ответ этим играм, шанс сразиться против монстров.

Если «Охотник» ваш первый опыт в этой серии игр, вам повезло. Вы приступаете к игре, не ведая о существах, которые крадутся в Мире Тьме, о их культуре, их силах и их методах. Вы равны своему персонажу-охотнику — наивны и несведущи. Ваш опыт в «Охотнике», как в игре, соизмерим с опытом вашего персонажа, существующего в качестве охотника. Наслаждайтесь этим опытом и пытайтесь сохранить дистанцию от других игр этой серии. Вы, вместе с немногими другими из вашей труппы, имеете уникальные для «Охотника» возможности.

Если вы играли в другие игры, происходящие в Мире Тьмы, «Охотник» требуют в чём-то нового подхода. Ваши наделённые персонажи не знают ничего о реальном мире, который им внезапно навязывается. В то же время, вы можете знать многое о нём. Что бы соответствовать духу игры, вы должны забыть всё, что вы знаете, или, по меньшей мере, пытаться игнорировать эти знания на каждой сессии игры.

Если вы не выкинете их из головы, «Охотник» действительно не будут приносить вам удовольствие. Всё обаяние игры заключается в страхе и удивлении от неизвестности. Вспомните ваш первый ролевой опыт, любопытство и трепет, появляющиеся при исследовании фантастических миров. Итак, вот удачная возможность пережить этот опыт вновь с Миром Тьмы. Вы просто должны хотеть этого. В ином случае, если вы выдаёте информацию, которую ваш персонаж не может знать, или преследуете цель, о которой ваш персонаж не догадывается, вы портите историю всем, кто в неё вовлечён.

Итак, какое важнейшее правило вы должны знать? Что вам ничего неизвестно. Если вы не сможете запомнить его, не удивляйтесь, если ваш Рассказчик будет подшучивать над вами, обращая ваши знания против вас и отменяя все ваши догадки о Мире Тьмы.

«Охотник» также подходят другим видам игроков: Вы могли раньше никогда не играть в игры этой серии, потому что всё, что связано с «готическим страхом» или «сохранением собственной природы» быстро отбивает у вас интерес. Ну что ж, удачная возможность сделать что-то похожее. Охотники — обычные люди, внезапно узнающие о существах и всей их мелодраме, и работа охотников — сражение с ними! Для ходячего мертвого позёра и жалкой, шаркающей, стоящей столбом добычи есть только выстрел из дробовика и впечатляющие силы, которыми можно их остановить. Это ваш шанс напасть

на другие игры этой серии, в их собственных декорациях. Это ваш шанс надрать несколько задниц!

Чем игра не является

"Охотник: Расплата" не является второй редакцией "Охоты на Охотников", "Инквизиции" или "Проекта Сумерки" (или, иными словами, переработкой дополнений к предыдущим играм компании White Wolf). Эта книга описывает новый вид людей, которые оставаясь людьми, действуют во имя человечества и поднимаются над ним. Эта игра не об агентах правительства, действующих лишь оружием и технологией, и не о людях, понимающих что происходят и близко знакомых со сверхъестественным. "Охотник: Расплата" это космологический ответ на вечные надругательства и преступления монстров, ответ, звучащий незадолго до Последних Ночей, перед началом Апокалипсиса. Это шанс для человечества на возрождение, на заявление о своих правах на этот мир.

Наделение

Охотники называют свой момент осознания наделением. Хотя охотники действуют в одиночку или изолированными группами, их усилия по поиску друг друга и распространению информации сделали термины наподобие «наделения» распространённым жаргоном и доказали, что опыт становления «избранным» не уникален.

Сообщения о наделения очень разнообразны, но, похоже, есть общие элементы, которые происходят со всеми охотниками, независимо от возраста, пола, расы или национальности. Охотники слышат голоса, видят искажённые послания на рекламных щитах или в газетах, или воспринимают странные звуки, запахи или видения. Какова бы ни была его форма, в этом опыте всегда преподносится предупреждение о близкой опасности: гулкое «ОНО НЕ ЖИВЁТ», уличный знак, который на мгновение читается как «ПОРА БЕЖАТЬ», внезапное, галлюцинаторное видение разбросанных по улице людей, среди которых ходит Смерть.

Нет никаких видимых источников этих знаков и предостережений, но их цель скорее становится ясна. Своими заново открытыми глазами пробуждённый охотник видит самое гротескное непотребство, которое он когда-либо встречал – тварь, которая не должна существовать, ходячее оскорбление самой жизни, гнусное чудовище. В это мгновение ясности скрывающая реальный мир маска спадает навсегда. Тайна разоблачена. Правда раскрыта. Вот она, стоит во всей своей нечестивой славе: зло персонифицировано и представлено в чудовищное назидание. Монстры существуют.

И это только начало.

Посланники

Среди охотников, которые разыскали друг друга – ради безопасности или просто ради успокоения в ужасающей реальности – раз за разом задаются одни и те же вопросы: Почему? Почему я? Почему сейчас? Кто сделал это со мной? Существует целое изобилие теорий на счёт причин избрания. Близится конец света, настал Страшный Суд. Постоянно творимое монстрами зло наконец получило кармический ответ. Пришельцы вступили в контакт с человечеством и раскрыли ему правду – или же ответственны за чудовищ на Земле. В конечном счёте, никто точно не знает, почему люди внезапно пробудились.

Однако, видимые во время наделения послания или галлюцинации привели многих к мысли, что кто-то или что-то ниспосылает это благословение или накладывает это проклятие. Как же ещё эти понятные голоса, разборчивые сообщения и сны наяву могут происходить с различными людьми, но при этом быть такими похожими?

За неимением лучшей теории, «Иные» пока что являются преобладающим ответом. В растущих охотничьих кругах – группах, которые вместе прошли наделение, охотниках, которых свела молва, оставленные друг для друга знаки или тайная связь через Интернет

– эти существа получили название «Посланники» или «Вестники». Каково их послание или для кого они его передают, если вообще кому-то передают – неизвестно.

Конечно, тайна Посланников делает их такими же пугающими, как и монстры, с которыми сталкиваются охотники. Однако наделённых успокаивает знание о том, что они по-прежнему люди (или им так кажется), что они не ходячая порча, которая так очевидно притесняет человечество. Для большинства охотников этой разницы достаточно. Дальнейшие сомнения лишь сделают этот уже суровый мир негостеприимным, а само существование невыносимым.

Грани

Таким образом, охотников столкнули с реальностью и населяющими её монстрами. Избранных заставили увидеть порочность тех существ, которым на самом деле принадлежит власть. Но есть ли подтверждения того, что это знание даёт наделённым какую-то ответственность? Почему это знание требует действий?

Для большинства наделенных ответ прост: в момент перерождения им даются странные способности и силы. В то же мгновение, как они видят оживший кошмар, избранным предоставляются средства реагирования на существ перед ними. Эти поразительные способности кажутся многочисленными и разнообразными. Одни позволяют сражать этих существ. Другие создают хаос, под прикрытием которого наделённые могут действовать. Некоторые силы даруют исключительное восприятие, способность видеть и распознавать монстров под любой маскировкой. Другие же позволяют наделённым чудесным образом исцелять себя и других.

Зачем же ещё могли передать наделенным эти дары, если не для противодействия раскрытой им скверне? Зло существует. У наделённых есть сила остановить его. Именно это и делает их охотниками. Как замечают многие из них: «Разве нужно знать что-то ещё?»

Охота

Знание о монстрах и чудовищном разложении не исчезает с моментом наделения. Жизнь человека изменяется навсегда после того, как его глаза раскрываются. Он видит существ повсюду. Под их влияние и порчу попадает всё. Причина всех страданий и распрей мира становится ясна. Потери друзей, кризисы в семьях, невзгоды общества – все они восходят к монстрам и их планам. Как долго можно наблюдать за этими бесчинствами – смертями, исчезновениями, насилием, нападениями – прежде чем придёт решение взбунтоваться против них?

Многие из избранных не могут сидеть смирно. Они стремятся защитить любимых, друзей, кварталы и города от существ, которые захватят и разрушат всё это. Итогом является охота: непрерывное преследование этих существ ради того, чтобы остановить их, спасти их, понять их, перехитрить или просто уничтожить.

Все охотники берут на себя собственные миссии против неизведанного. У них есть свои причины для преследования, защиты или убийства. Но в итоге их цели оказываются теми же самыми, осознают ли они это или нет. Осторожный охотник, посвятивший жизнь защите своей семьи, и бесстрашный охотник, который отправится в любое место, чтобы найти и уничтожить – они оба хотят одного и того же: начать заново, сделать новое место, в котором *люди* будут в безопасности, унаследовать мир, который они когда-то считали своим. Неизвестно, можно ли вообще достигнуть такую цель. Многие наделённые даже не задумываются о направлении охоты достаточно долго, чтобы осознать её цель; они просто выживают изо дня в день, из ночи в ночь. Для других предъявление своих прав на этот мир является единственной целью охоты – и она должна быть достигнута.

Враги охотников

Монстры, монстры повсюду. Враги охотников в совокупности являются загадкой. Прежде они существовали лишь в фольклоре и сказках. Теперь все эти старые истории оказались правдой – и даже больше, чем правдой: реальностью. Фантазией был

«реальный» мир. Жизни, мечты и судьбы людей никогда им не принадлежали, а всегда был творениями мрачных, незримых сил.

Хотя их пробудили, чтобы они увидели правду, избранные всё ещё находятся по большей части во тьме. Они видели проблеск того, что на самом деле происходит, но они по-прежнему не могут далеко видеть. Им приходится догадываться о том, что они не знают. Расследования и экстраполирование – обычные явления. Если эти создания существуют и охотятся на человечество, то могут существовать и другие, которых только предстоит встретить. В конце концов, кто или что создало тех, кого уже встретили?

Оставшись со зловещими неопределённостями и вопиющим невежеством, охотники обращаются к любым источникам, в которых может быть информация о враге. Неожиданно старые легенды, былины и сказки оказываются фонтанами мудрости. Могут ли ходячие мертвецы появляться на дневном свету? Смертельно ли серебро для оборотней? Есть ли у Церкви – или другого религиозного института – защита, или она так же испорчена, как и остальной мир? Вынуждены ли неупокоенные духи населять лишь одно место?

Вопросы бесконечны, а охотники не знают наверняка ни одного ответа. Они даже не знают, различные ли монстры, или они все из одного рода, просто по-разному выглядят. Правдивы ли старые истории? Можно ли их использовать, доверять им? Они выдумка или факт? Жизни охотников висят на волоске.

Человеческие отношения

Будучи наделёнными и взявшись за охоту, охотники становятся чужаками среди обычных, неосведомлённых людей. Вы знаете и видели вещи, которые большинство не смогли бы или не стали представлять. Ваша прежняя повседневная жизнь теперь кажется бессмысленной; монстры реальны и с ними необходимо разобраться. Однако, ваши друзья, родственники и коллеги по-прежнему живут этой обычной жизнью, не замечая ничего вокруг. Они не способны понять бремя и страхи, с которыми вы сталкиваетесь. Они не понимают, почему вы не можете успевать на свидания и к предельным срокам, почему вы не можете запомнить обещания или годовщины, или даже почему вам вообще не удаётся ходить на работу. У большинства охотников старые жизни распадаются на части.

Так почему бы не прочесть проповедь со склона холма, рассказать всем правду и раскрыть глаза на существ, отравляющих мир? Потому что другие люди не поймут вас: они не могут видеть того, что вы можете. Секретность, контроль и манипулирования монстров настолько всепроникающие, что разум обычного человека не способен охватить реальность в полной мере. Если обычного человека не встряхнёт незримая рука, как это было с вами, он никогда не очнётся от своего забытья.

Таким образом, отношения с семьёй, друзьями и даже совершенно незнакомыми людьми никогда не будут прежними для охотников. Обычные люди просто не могут посочувствовать вашим испытаниям. Старые знакомства становятся отдалёнными, встревоженными, растерянными и даже угрожающими. Любимые могут покинуть вас, начальники могут уволить, полиция преследовать вас, а банкиры могут заложить ваше имущество.

Поэтому охотники быстро понимают, что обычных людей придётся оставить во тьме. Попытки раскрыть правду только сбивают их с толку, и из-за них вы кажетесь одурманенными, странными или сумасшедшими. Они не понимают, зачем вам нужно опустошать семейный банковский счёт. Они не понимают, зачем вам нужно улетать без предупреждения в Мексику. Они не понимают, почему вы внезапно накинулись на ту женщину в бухгалтерии, которая водит дружбу с президентом компании. Беззащитные люди не понимают вас и могут даже стремиться вас скомпрометировать или добиться вашего ареста.

И есть другая, менее заметная опасность в проповедях массам. Монстры повсюду, у них есть разведчики и наблюдатели на всех уровнях общества, правительства и религии.

Там, куда монстры не могут ступить сами, они манипулируют пешками, действующими как их глаза и уши – обычными людьми, объединившимися со злом. Людьми, которых вы не сможете распознать как врага. Полиция может быть под влиянием ходячих мертвецов. Политики могут быть одержимы духами. Телеканалы могут передавать сообщения, заранее подготовленные контролирующими разум демонами.

Если вы только пикните о монстрах, их существовании или влиянии, то эти существа могут вас услышать. Тогда ваша анонимность исчезнет, и они узнают о вас. Они поймут, что вы можете видеть их. Вы станете угрозой, которую необходимо заставить замолчать, и любое столкновение будет на их условиях, а не ваших. Пытаясь предупредить население, вы, вполне возможно, подписываете себе смертный приговор. И даже если вы сможете избежать вражеских смертельных контрмер, то что насчёт вашей семьи или любимых?

Так что может показаться, что охотники совершенно одни против их врагов. Но это не так. Они есть друг у друга. Наделённые могут обращаться друг к другу за поддержкой, стабильностью, опорой или сочувствием. Охотники знают, что видели их соратники и через что они прошли, что они воспринимают и могут делать. Результатом, обычно, являются маленькие группы охотников – зачастую наделённых в одной и той же ужасающей сцене – работающие вместе. Личностные и мотивационные различия могут грозить развалом группы. («Нужно ли уничтожить всех монстров, или некоторые когда-то были людьми и стоят спасения?») Но, независимо от противоречий, охотники признают, что они нуждаются друг в друге для выживания, и эта нужда может объединить и горстку наделённых в одном районе, и разбросанных по всему миру охотников, разыскавших друг друга через Интернет.

Код охотников

В наделении есть множество тайн, и все они мрачные и пугающие. Возможно, одним из самых необычных «даров» охотников является язык символов, передаваемый человеку при наделении. Похоже, охотники интуитивно понимают эти пиктограммы и могут писать и читать их так, словно знали их всю свою жизнь, пусть даже они никогда не переносили их на бумагу или никогда не видели их раньше. Многие охотники зовут этот язык «Словом».

Каждый из этих символов, похоже, имеет простое значение; все они несут некое короткое послание, подобно пиктограммам. Один знак может обозначать, что это строение - безопасное убежище, в котором можно спрятаться. Другой может предупреждать о том, что эту территорию контролируют кровососы. А третий может означать, что район находится под защитой одного или нескольких охотников, и что каждый, кто способен прочитать сообщение, должен найти их.

До сих пор нет официального документа или каталога, в котором были бы указаны эти изображения, но, тем не менее, охотники подсознательно понимают его и могут передать письменное сообщение одним или целыми тремя символами, когда нужно. Чаще всего эти символы выглядят как городские граффити, обычно как направления, предупреждения или сигналы друзьям-охотникам. Большинство охотников соглашается, что они впервые использовали эти изображения в начале миссий и изучения себя и своих способностей в попытке найти тех, кто тоже принадлежит к их виду. Однако значки остаются бесценным помощником в определении зыбких тропок и опознании охотничьих угодий известных монстров и избранных.

Похоже, что враги до сих пор не понимают (или даже не осознают) значения этих символов. Человеческие пешки и власти - тоже. Но если шифр когда-нибудь будет поставлен под угрозу, охотники, несомненно, станут очень уязвимы.

Код охотников полностью расшифрован на с. 282.

Лексикон

Охотники очень мало знают о себе, о своём новом мире, своей роли в нём, о причинах, по которым они пробудились и получили силу и о существах, с которыми они столкнулись. А также, об ужасной реальности, в которой они, несомненно, существуют и о шокирующих силах, которыми они, очевидно, на неё воздействуют. Итак, как подобрать подходящие термины для этих очевидных фактов, когда столько вопросов остаётся без ответа? Охотники на пределе своих сил строят теории о своём существовании, обсуждая, споря и гадая. Результатом такого диалога между наделёнными, которые хотя бы раз встречались, стала коллекция терминов, которая пытается придать смысл значительной части неизвестного. Эти имена и категории рассылаются по секретному почтовому списку в сети охотников для облегчения связи, так что другие охотники могут понимать, что обсуждается - монстр, сверхъестественная способность или силы, что породили охотников - ведь так много разных имён и идентификаторов применяется.

Наделённые, остающиеся в изоляции или не сумевшие научиться, те, кто не одни и не знают этих терминов; они, вероятно, имеют свои собственные. Только вошедшим в общество охотников новичкам сообщают эту терминологию, а разные группы охотников обычно использую вариации других слов.

Мститель: Охотник, воспринимающийся, прежде всего, как сторонник полного истребления сверхъестественного (см. кредо).

наживка: Охотник, который используется как приманка, вызывая столкновения между монстрами.

бремя: Человечество. В особенности, люди, которые будут скорее защищать язвы общества, чем рискнут изменить их на что-то лучшее.

свидетель: Человек, представленный к наделению, который воспринимает сверхъестественное, но неготовый действовать против него. Подобно охотникам, такие люди помнят о встречах с монстрами, но у них нет собственных граней или сил.

Кредо: В зависимости от своих убеждений и подхода к охоте, охотники, в теории, легко делятся на группы, каждая из которых является отдельным кредо.

избранные: Термин, которым из-за Вестников себя называют некоторые охотники (см. наделённые).

Защитник: Охотник, который, кажется, стремится защитить определенных людей, или места, или вещи также сильно, как уничтожать монстров (см. кредо).

беззащитные: Нормальные люди, которые не имеют представления о истинном лице мира и монстрах. Схожий, но менее лестный термин - "слепые".

грань: Многозначный термин. Любая из фантастических и таинственных способностей наделённых. Также зовётся "свойством" и "силой".

зевака: Многозначный термин. Нормальный человек, бывший очевидцем действия охотничьих граней или воздействия сверхъестественных созданий, и даже не сумевший понять, что это.

уйти на рыбалку: Эвфемизм, принятый для охотников, которые оставили город, в надежде обрести покой подальше от монстров, в дикой местности или деревне.

Вестники: Имя, данное таинственным и, вероятно, многочисленным существам, с помощью наделения доверившим охотникам огромные силы (см. Посланники). Обычно, из-за этого, считают, что эти существа (или существо) - представители более великой силы, возможно даже Бога.

охота: В двух словах - жизненный стиль охотника. Поиски, преследование, изучение и, наконец, столкновение лицом к лицу со сверхъестественными существами и неизвестным. Также зовётся "миссией".

наделённые: Охотники. Люди, сумевшие распознать реальное состояние этого мира и монстров, обитающих здесь. Такие люди получили необъяснимые силы, по видимому для того, чтобы противостоять монстрам.

Невинный: Член свободной группы охотников, придающие на миссии большое значение беспристрастности и непредвзятому отношению (см. кредо).

Судья: Охотник, считающий себя достаточно прозорливым, чтобы осуществить миссию и тем достичь высшего блага, по крайней мере, как он его понимает.

наблюдатель: Охотник, часто бывающий в интернете и исследующий сверхъестественное, но избегающий прямого участия в охоте. Также презрительно зовётся "подражателем" или "свидетелем".

Мученик: Член группы с внешне схожими представлениями, охотник, готовый принести себя в жертву ради дела (см. кредо).

Посланники: Название, присвоенное силам, которых считают ответственными за наделение охотников. Охотники различных культур и происхождения имеют различные догадки о том, кто или что такое Посланники, но в различных местах их считают силами добра (по крайней мере, точно не зла).

монстры: Обобщение, принятое для всех нелюдей, чудовищных существ, существующих в мире и паразитирующих на человечестве. Множество терминов указывают на различные виды монстров: гниющие, невидимки, кровососы, перевёртыши, призраки, духи, вампиры, оборотни, зомби, ходящие мертвецы, люди-звери, ведьмы, колдуны. Также, всех их называют "враг".

Самая Опасная Игра (СОИ): Сама охота. Из-за врагов - разумные существа с помощью своего оружия способны сопротивляться, в отличие от сравнительно беззащитных животных.

марионетка: Человек, являющийся пешкой сверхъестественного, по собственной воле или в неведении. Также зовётся "предателем".

столб: Обычный человек в месте активности охотников или монстров, в момент проявления грани или сверхъестественного эффекта (см. зевака). Также, "столбом" называют обычного человека, имевшего шанс на наделение, но не распознавшего или не среагировавшего присутствие монстров. Нелестный термин.

Спаситель: Один из общепризнанных типов охотников, который, по своим собственным причинам, ищет достоинства и положительные качества в монстрах, вместо того, чтобы немедленно их уничтожать (см. кредо).

второе зрение: Способность усилием воли различать монстров - во всяком случае тех, кто пытается скрыться или замаскироваться. Также зовется "взглядом".

бездушные: Люди, благоговеющие перед сверхъестественным или способствующие их делу "сомнительным поведением" (например, завсегдатаи ночных клубов, члены секты Нью Эйдж, готы, члены банд). Этот весьма субъективный термин принимает своё значение согласно собственной шкале морали и убеждений того, кто его использует. По иронии судьбы, некоторые охотники могут быть "бездушными" для других охотников.

тронутый: Другой охотник или свидетель, находящийся в аффекте или под воздействием Посланников (см. наделённые).

Провидец: Охотник, философски относящийся к охоте и обладающий несколько предвзятым мнением насчёт Вестников, монстров или целей избранных (см. кредо).

чокнутый: Охотник, слишком зациклившийся на охоте и готовый ради неё принести чрезмерные жертвы, мириться с человеческими потерями или открыто заявлять о необъяснимом.

Слово: Скрытый язык охотников, использующий знаки и символы для связи простыми зашифрованными сообщениями.

деревенщина: Охотник, который признаёт и верит в знания о сверхъестественном, полученные из народных сказок и легенд о монстрах, даже не проверяя достоверность подобных представлений.

Как использовать эту книгу

Эта книга поделена на несколько глав, каждая из которых предназначена для изучения и объяснения определённой области игры. Однако помните, что в игре

повествования самой важной "главой" является ваше воображение. Никогда не позволяйте чему-нибудь в этой книге заменить ваше собственное творчество.

Глава 1: Здесь и Сейчас (Положение Охотника) исследует существование наделённых, что им известно о лжи мира и реальности монстров.

Глава 2: Мир Тьмы (Игровой Мир) излагает мнение охотников о мире, в котором они живут, и об опасностях, которые поджидают везде, от родного города до отдалённых земель.

Глава 3: Кредо Охотников (Типы Персонажей) подробно описывает семь типов охотников, которые крадутся в тени в поисках неведомого.

Глава 4: Я Слышал Послание (Создание Персонажа и Черты) предоставляет правила для создания персонажа-охотника, а также все свойства и параметры, которыми тот обладает.

Глава 5: Грани Охотников (Силы) предлагает правила для странных способностей, вероятно, дарованных Посланниками.

Глава 6: Законы Охоты (Правила) предоставляет основные средства решения различных действий персонажей.

Глава 7: Инструменты Охоты (Система) описывает множество способов моделирования всего, от нежного обольщения до жестокого сражения.

Глава 8: Истина (Повествование) поведает Рассказчикам о том, как создать увлекательную историю, в которую можно вовлечь персонажей.

Глава 9: Враг (Антагонисты) предлагает некоторые идеи и приоткрывает завесу тайны касательно монстров, врагов охотников.

Наконец, **Приложения** предлагают дополнения и несколько возникающих охотничьих сообществ, которые формируются и... распадаются.

Ролевая игра

Большинство игр в системе **Охотник** проходит за столом, игроки просто описывают свои действия. Но игра может вестись и «в живую». Эта захватывающая форма игры чем-то напоминает театр импровизаций, когда игроки переодеваются в костюмы своих персонажей и разыгрывают их действия. Иными словами, вместо того, чтобы сказать «Мой персонаж подходит к столу и берет древний документ», вы на самом деле подходите к соответствующим образом декорированному столу и берете «древний документ» (этим документом может быть созданный рассказчиком муляж — например, кусок пергамента, «старый» и порванный по краям, покрытый «пылью»).

При этом Рассказчик по-прежнему управляет сюжетом и определяет итог действий. Он описывает имеющуюся обстановку и наблюдает за действиями персонажей. В любой момент он может прервать игру.

В "живой" ролевой игре кубики обычно не используются. Вместо них при определении результата действия используются альтернативные системы, например, система, описанная в линии **Mind`s Eye Theatre**, издаваемой White Wolf Publishing. Большая часть ситуаций может разрешиться через действия и указания Рассказчика.

Безопасность

Ролевая игра должна доставлять удовольствие и быть безопасной для всех ее участников и наблюдателей. Для этого необходимо соблюдать некоторые правила. В отличие от остальных правил в этой книге, эти правила должны соблюдаться в *обязательном порядке*.

Нельзя прикасаться друг к другу. Точка. Все сражения и другие действия, требующие применения физической силы, проводятся с помощью кубиков или любой другой абстрактной системы. Во время игры участники не должны хватать друг друга, бить, применять друг к другу силу. Если игроки начинают вести себя слишком агрессивно, Рассказчик может остановить игру.

Нельзя использовать оружие. Реквизит, такой, как шляпы, соответствующие эпохе костюмы, трости, очень важен для ролевой игры. Оружие — нет. Никаких ножей, мечей, ничего такого, что хотя бы отдаленно напоминает огнестрельное оружие. Не надо приносить игрушечные мечи, водяные пистолеты и резиновые кинжалы. Если вашему персонажу необходимо оружие, возьмите учетную карточку и напишите на ней «ружье», «меч», все, что вам может потребоваться. Во время отыгрыша столкновений покажите эту карточку Рассказчику, который решит, как наличие «оружия» повлияло на исход стычки.

Игра на определенной территории. Ролевая игра проходит в доме или на любой заранее определенной территории. Не стоит вовлекать в игру посторонних. Убедитесь, что все, находящиеся на этой территории, понимают, что вы делаете. Посторонним людям ваша игра может показаться чересчур агрессивной, даже пугающей. Не пытайтесь шокировать или напугать прохожих. Такое поведение не только отдает инфантильностью, но и может вызвать вполне заслуженное противодействие.

Вовремя остановится. Если рассказчик объявляет тайм-аут или перерыв в игре, участники должны немедленно остановиться. Рассказчик остается последним арбитром для всех событий игры. Поэтому, когда период игры закончен, участники должны снять костюмы и объявить, что наступила ночь.

Это только игра. Ролевая игра — это способ развлечения. Может победить соперник, ваш персонаж может погибнуть, планы пойти прахом, но это не означает конец света. Иногда игроки собираются за пределами игры для обсуждения событий — например, группа новичков может собраться, чтобы обсудить, кого им надо защищать или преследовать, — и в этом нет ничего плохого. Но не стоит звонить своему союзнику-Мученику в четыре утра и просить ее помочь в выполнении вашей миссии. Помните, вы хотите получить удовольствие от игры.

Основной момент: Ролевая игра может стать незабываемой, если ее проводят умные, ответственные люди. Да-да, именно умные и ответственные. Вы участвуете в игре, поэтому вы должны относиться к остальным игрокам с уважением, ценить их. Эта игра не о «настоящих» сражениях и подчинениях, она не приводит к эротическим или сверхъестественным действиям. Вы не охотник на монстров — вы просто участвуете в игре.

Источники

С Охотником связано множество материалов для вдохновения. В части из них изображаются непосредственно преследование и охота на существ, обычных или сверхъестественных, и раскрываются усилия, которые хищник и жертва готовы приложить, чтобы выжить. Другие источники различным образом описывают «обитателей» Мира Тьмы, что позволит вам привнести часть духа такого же описания в вашего персонажа или вашу игру.

В рекомендуемую литературу входят: *Дракула* Брэма Стокера, в особенности за преследование Ван Хельсингом знаменитого вампира; *Ночной Отряд* – группа устаревших, но всё же глубоко проработанных охотников на монстров от DC Comics; *Нечеловеческие существа* Джерри Джей Кэрролл с её войной одного человека против таинственных существ; *В ладони тьмы* Майры Монтеро, благодаря её отношению к (карибским) зомби; *Могила Дракулы* от Marvel Comics (ну, знаете, по которому ещё фильмы сняли); практически любая история о Шерлоке Холмсе от сэра Артура Конана Дойла (Холмс был бы величайшим охотником на монстров своего времени); всё что угодно с персонажами времён бульварного чтива, такими как Тень, Док Сэвидж, Мститель или Паук (несмотря на претенциозность, этим парням досталась свою доля сражений с отродьями).

Фильмы и сериалы. Их список бесконечен. Он включает практически любой фильм ужасов, в котором слабый, непосвящённый протагонист борется против неведомого. Опять же, встречаются довольно глупые фильмы, с не от мира сего героями, но они всё же

могут подойти. *Ночной охотник*; *Пропащие ребята; Ночь страха; Вампиры* Джона Карпентера; *Бегущий по лезвию; Блейд; Ди, охотник на вампиров; Клан* (эй, почему бы и нет?); *Чужие среди нас; Ночь живых мертвецов* (только первый); *Зловещие мертвецы/Армия тьмы; Молчание ягнят; Секретные материалы; От заката до рассвета;* и не забывайте *Баффи – истребительницу вампиров* в любом воплощении. *Великий уравнитель*, хотя и не является фильмом ужасов, регулярно изучает эмоциональную цену, которую главный герой отдал за свой исключительный талант убийства плохих людей. Великолепное изображение обычного человека во власти необъяснимой одержимости ищите в оригинальных *Близких контактах третьей степени* (но не *Специальной версии*).

И если вам нужны идеи того, как сделать вашу игру по **Охотнику** как можно более реалистичной, унизительной и жестокой – посмотрите *Избавление*.

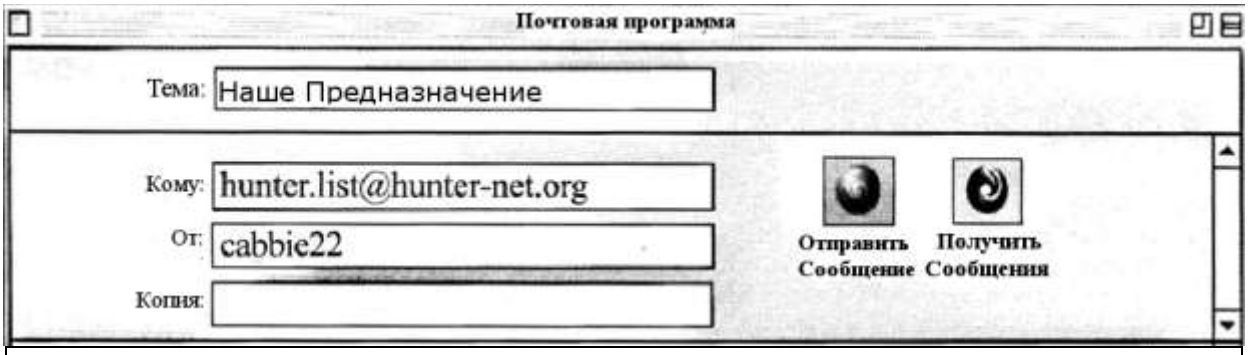
Предисловие разработчиков

В других книгах правил от White Wolf комментарий разработчика обычно появляется в самом конце, где он рассказывает о всех своих злоключениях, перенесённых им по пути к осуществлению своего замысла. Мы изменили этот подход, поскольку мы должны будем сказать кое-что другое.

Изначально **Охотник: Расплата** был создан как повествовательная игра про обычных людей. Когда мы говорим «обычные люди», мы не имеем в виду бывших Морских котиков, наёмных убийц, бывших гулей вампиров, правительственных агентов, профессиональных рестлеров или исследователей джунглей. Когда мы говорим «обычные люди», мы имеем в виду сталелитейщиков, докторов, родителей, студентов, сборщиков мусора и каменщиков – вас и меня, и тех обычных людей, которых мы знаем.

Охотник не посвящён супергеройским подвигам и пушкам, пушкам и ещё пушкам. Конечно, такое возможно, но не в них смысл. Эта игра об ужасе жизни обычного синего воротничка, который внезапно сталкивается с пугающей, мерзкой реальностью: монстры существуют. Мы все их игрушки. Если сержант Рекс Хаззард мог ощетиниться пистолетами в ответ на эту правду, обычному Джону Смиту придётся столкнуться с теми же существами, используя лишь свою сообразительность, волю и всю собранную им храбрость. История Хаззарда глупая и скучная. Этот парень даже не похож на нас; у него плоская жизнь. История же Смита правдоподобна, травмирующая и интересна. Мы можем идентифицировать себя с ним и реалистично его отыгрывать в мире, ставшем совершенно неправильным.

Так что, когда вы прочитаете эту книгу и начнёте играть в эту игру, то подумайте, пожалуйста, о типах персонажей и историй, для которых она была создана. Да, вы можете играть бывшим Морским котиком, с лёгкостью надирающим задницы, но тогда вы не понимаете сути. Вместо этого, спросите себя, каково было бы быть простым временным работником или докером. Вши истории благодаря этому станут намного интереснее.



Меня это бесит. Свобода – это просто ещё одно слово для иллюзии. Ещё больше пыли, которую монстры пускают нам в глаза. Я не говорю, что людей не надо винить за глупость, лень или жестокость – нам слишком нравится так себя вести. Монстры не могут же быть и этому причиной, так ведь? Что я ненавижу, так это то, что у нас никогда не бывает приличных шансов. Я знаю много хороших людей – людей вроде моего отца, который процарапал себе путь из ниоткуда, чтобы дать мне шанс. Они пытаются раз за разом, но никогда не добираются туда, куда могут или должны. Я выхожу из себя, когда думаю о том, что монстры – эти твари, которые играют с людьми, словно те игрушки – могут быть той причиной, по которой хорошие люди ничего не добиваются. Так что, хотя я готова проламывать их грёбаные черепа, я просто хочу держать их подальше от _хороших_ людей.

Глава 1: Здесь и Сейчас (Положение охотника)

Готовься и снаряжайся, ты и все полчища твои, собравшиеся к тебе, и будь им вождем.

– **Иезекииль 38:7**

Из дневника доктора Карлтона ван Вика

2 октября, 1999

Сегодня произошёл исключительный случай, даже по необычным стандартам моих расследований. Похоже, у меня было откровение иного рода, хотя я стесняюсь использования такой нагруженной религиозным смыслом терминологии.

Я преследовал #11, мой текущий объект. Он заехал в аптеку, и я ожидал снаружи, уверенный, что он вернётся к своему транспортному средству. В прошлом #11 оказывался, к моей досаде, способен ускользать от меня, когда замечал преследование, и я твёрдо вознамерился держаться от него как можно дальше позади. Однако когда я услышал шум внутри аптеки, то осторожно приблизился.

#11 почти натолкнулся на меня, когда выходил из двери. Люди внутри кричали, но несколько человек преследовали его. (Позже я узнал их имена: Джаред, «Лиф» и «Окен»[1].)

Для меня важно запечатлеть свои впечатления сейчас, пока они свежи в моей памяти. Я видел #11 таким же, как видел его прежде: ходячий труп с дряблой, мертвенно-бледной кожей и мучнистой гнилью в глазницах. Вскоре стало ясно, что я, наконец-то, был не единственным, кто воспринимал его так.

Существо передо мной больше всего напоминало сложную оптическую иллюзию: на одном уровне я различал форму, которую я созерцал обычно – бледный молодой человек с «конским хвостом» и мрачным видом. Но в то же время я видел разлагающуюся плоть, перемежаемую гниющими дырами, которая проявлялась передо мной благодаря лишь слабому усилию. Не было ни мерцания, ни перекрытия – ничего похожего на фотографии с двойным экспонированием.

Столкнувшись с #11 в таких незапланированных обстоятельствах, я невольно выпалил вопрос, мучивший меня уже долгое время: «Что ты такое?»

Ответом #11 были прозаичное «Иди на хер!» и попытка разорвать мне лицо своими ужасными ногтями. Я отпрянул, выхватил свой пистолет и выстрелил.

Затем я увидел нечто по-настоящему удивительное. Худой чёрнокожий мужчина (Джаред), обоими руками державший, похоже, большой раскалённый металлический прут, бросился через дверной проём и ударил #11 сзади. Полноватая женщина («Лиф») и её румяный спутник («Окен») следовали за ним вплотную.

Характерно, что #11 едва обратил внимание на рану от пули или удар светящимся прутом. Затем он сделал странный, почти экспрессивный жест. После этого вокруг него показалась странная тьма без каких-то источников, отекавшая его подобно туману из чернил. Окружённый этой тенью, он побежал к своей машине. Я ещё раз в него выстрелил и попал, в то время как Джаред закричал: «Куда оно пошло?»

«Разве вы не видите? Та Эль Камино – это его машина!»

Существо пыталось достать ключи из своего кармана. Джаред, размахивая прутом, двинулся к нему. Я вытащил прицел, когда Окен крикнул: «Не стреляй!» и положил свою руку на мою. Тогда я предположил, что он беспокоился о том, что я попаду в Джареда. #11 открыл дверь свой машины, и, увидев это, Джаред снова его ударил – скользящий

[1] Соответственно, «Лист» и «Дубовый»

удар не попал по существу, но, тем не менее, разбил окно машины. #11 оттолкнул Джареда с чудовищной силой и захлопнул дверь. Я снова выстрелил и промахнулся.

«Что это за тварь?» – спросила женщина.

«Нет времени объяснять!» – прокричал я, бросившись к своей машине и продолжая стрелять в #11. Я не попадал в него.

Забравшись в машину, я смог услышать вой сирен вдали. Я пытался вставить ключи в замок зажигания, когда услышал стук в окно. Джаред смотрел на меня широко раскрытыми глазами.

«Ты знаешь, что это за тварь?» – крикнул он. Я кивнул.

«Тогда я еду с тобой» – заявил он. Потратив на обдумывания всего мгновение, я разблокировал двери машины. Он запрыгнул на заднее сиденье, и мы отправились в погоню, оставив позади Лиф и Окена. К сожалению, #11 вновь доказал свою неуловимость. Я приехал к его жилью, но его машину там не обнаружил.

Наша поездка предоставила Джареду и мне возможность познакомиться, после того, как мы немного успокоились от волнения, вызванного непосредственной опасностью. Джаред сообщил мне, что он бармен. Не желая делиться утомительной правдой, я сказал ему, что я врач-консультант. Мы обменялись номерами, и он без обиняков спросил меня: «Что это, блядь, за гниющая тварь была?»

Я объяснил, что #11 соответствует в какой-то степени поведению и способностям мифических «зомби» или «призраков». Он затих на мгновение, а затем сказал, что если бы он этого не видел, то не поверил бы. Я полностью согласился.

Когда непосредственная опасность минула, Джаред, похоже, переосмыслил свою поспешную отвагу. Он спросил, вернётся ли «тварь» к своему дому. Я объяснил, что она, судя по всему, обладает некой привязанностью к этому зданию, и часто остаётся здесь на ночь, когда травмирована. Я добавил, что она не проявляла нужды во сне, и рассказал ему, что как-то раз преследовал её 72 часа без перерыва (в то время, как оно уезжало в Индиану и убило тех двух подростков). Он спросил, как ей удалось исчезнуть на парковке, и как я смог её увидеть. Я ответил, что не знаю.

Должен признаться, что до этого момента я надеялся, что встретил другого исследователя оккультного. Я давно боялся, что являюсь единственным таким. Я предположил, что моё преследование не-обычных существ позволило мне развить иммунитет к их особым способностям. Если Джаред был аналогичным исследователем, это бы объяснило и его иммунитет, но это было не так.

Его история была такова: Он зашёл в аптеку, чтобы купить пачку сигарет (он попросил закурить в моей машине и возмутился, когда я сказал нет). Внезапно он услышал голос, «словно из ниоткуда», произнёсший: «Оно не живёт». Он огляделся и осознал, что человек, стоявший в ряду касс за ним, был ходячим трупом. Похоже, больше никто в магазине не видел эту тварь, кроме «тех двух толстых хиппи». Все остальные разбежались, когда вспыхнула «битва»»

Женщина, стоявшая за #11, спросила его, всё ли с ним в порядке (похоже, считая, что тот ранен). Он отшвырнул её, и бывший с ней мужчина встал между женщиной и тварью. Джаред увидел достаточно. Поскольку #11 повернулся к нему спиной, чтобы напасть на женщину, Джаред попытался схватить его. Тварь вырвалась из хватки и сбежала, натолкнувшись на меня в проёме. Я спросил Джареда о сияющем металлическом пруте. Он понятия не имел, откуда тот возник. Он сказал, что прут чувствовался горячим, но не обжигал. Он «просто появился».

Нетерпение Джареда всё больше росло: Он не хотел выходить из моей машины, чтобы покурить, но он, казалось, не был готов спокойно ждать. В итоге он предложил вернуться в аптеку. К этому моменту я вполне был рад расстаться, так что я согласился.

Полиция всё ещё была в аптеке, допрашивая людей. Глаза Джареда сузились, когда он увидел их. Он предложил мне высадить его на углу. Когда он понял, что я намереваюсь снова войти в магазин, то сказал: «Просто веди себя спокойно. Действуй так, словно

просто покупаешь себе сигареты или что-то вроде». При другом настроении меня бы позабавило то, как он самонадеянно учит меня, как избегать нежеланного внимания полиции. Но на тот момент меня это просто раздражало.

Я уже зашёл в аптеку, когда увидел, что «два толстых хиппи» всё ещё были там. Женщина говорила офицеру что-то о «тяжело раненом человеке, начавший буйствовать, когда к нему обратились». Мужчина осаждал одного из офицеров и спокойно объяснял, что его жена находится под огромным давлением. Я пытался услышать, что происходит, но в этот момент полисмен встал передо мной, закатил глаза и спросил: «Ладно, а что у тебя за история? Жестокое ограбление со множеством выстрелов, но в котором никто не был ранен, или ходячий мертвец и чёрные парни с горящими мечами?»

Я посмотрел на него, словно я был в замешательстве, и сказал: «Вообще-то, я просто пришёл сюда за новой телепрограммой. На старую вырвало мою кошку».

Он рассмеялся и кивнул. За ним я увидел мужчину хиппи, смотрящего прямо на меня. Он кивнул, и я еле заметно кивнул в ответ.

Скрывшись в проходе с журналами, я огляделся. Никого не увидев, я вытащил банкноту из кошелька и написал на ней свой телефонный номер. Я заплатил за телепрограмму и остановился завязать шнурки, пока полиция уезжала. Женщина всё пыталась объяснить им, что она видела, и их попытки успокоить её становились всё короче и фальшивее. Она следовала за ними до парковки, её муж шёл за ней. Когда полиция уехала, я подошёл к ним и протянул банкноту.

«Похоже, вы уронили», – сказал я.

Женщина пристально на меня посмотрела прищуренными глазами. Мужчина глядел более открыто и спокойно, и он взял деньги.

«Я доктор ван Вик», – представился я.

«Я Окен, – сказал он. – Это Лиф».

Они ушли. Я проехал мимо дома #11. Машины по-прежнему не было. Я подождал три часа, погружённый в мысли и озадаченный. Я пришёл всего к двум предварительным выводам: возможно, я теперь вижу мир так же, как моя добыча, и, возможно, я больше не один.

Правда о «Наделённых»

Друзья мои, мы – часть самого злого и преступного заговора в истории человечества. Мы немногие оставшиеся инструменты режима зла, и члены его ослабленного руководства используют нас для защиты и увеличения своей власти.

В 1950 ЦРУ запустило Проект СИНЯЯ ПТИЦА – исследовательский проект по использованию наркотиков и гипноза для контроля над разумом. В 1952 СИНЮЮ ПТИЦУ заменил АРТИШОК, и в 1953 проект достиг своей финальной формы МК-УЛЬТРА. Согласно большей части докладов, ЦРУ не довело до совершенства контроль над разумом – оно лишь многое узнало об изменении восприятия и воспоминаний людей.

В 1954 Джеймс Хесус Энглтон стал руководителем контрразведки в ЦРУ. Он работал в этой должности 20 лет, и большую часть своего срока пребывания он был уверен, что ЦРУ было значительно скомпрометировано КГБ. Несколько советских перебежчиков поддержали его подозрения о кроте, известном лишь под именем «Саша» – агенте КГБ, работавшем в ЦРУ – и у которого было как минимум такое же влияние, как у самого Энглтона!

В то же время КГБ был занят исследованием случаев экстрасенсорного восприятия, телекинеза и других «психических» способностей. Несколько источников сообщают, что СССР сотрудничал с Красным Китаем – и благодаря этому сотрудничеству, у него был доступ к самой большой численности населения на Земле. Даже если психические способности редки по своей природе, даже если они есть только у одного из миллиона, то в Китае есть возможность найти 2000 прирождённых экстрасенсов для этих исследований.

Я не верил в чтение мыслей, телекинез и всякое такое, но, опять же, я никогда не

видел раньше ходячий «труп». Литература о психических способностях полна вещей, которые покажутся нам знакомыми: воспламенение предметов или разрушение их без прикосновения, изменение поведения другого человека простым усилием воли, заглядывание в будущее, прошлое или далёкие места.

После всего увиденного нами, разве так сложно будет поверить, что мы экстрасенсы? Не думаю. Во что действительно сложно поверить, так это в то, что у множества экстрасенсов способности заработали одновременно – и только в присутствии какого-либо «монстра».

Более вероятно то, что нас всех подтолкнули к становлению экстрасенсами – возможно, с помощью наркотиков, тренировок или хирургии – причём, вероятно, в детском или подростковом возрасте. В конце концов, сколько самому старому наделённому – 50, 60? То есть им было лет 10, когда все эти проекты только начинались. Ещё молодой и податливый разум, только и ожидающий улучшения – и обработки.

Это то, что, как я считаю, произошло с нами. Нас сделали экстрасенсами, и нам промыли мозги, чтобы мы игнорировали наши силы. Выпущенные в «нормальное» общество, мы стали легионом спящих агентов, ожидающих соответствующих команд на использование способностей ради наших хозяев.

Проблемой (с их точки зрения) было обеспечение верности и покорности. Даже МК-УЛЬТРА не преуспел в этом. Им не удалось сломать свободную волю. Они смогли обмануть наши чувства и заставить нас видеть всё, что захотят, но наши решения оказались им неподконтрольны.

Но в действительности, не так уж сложно манипулировать кем-либо, если ты можешь контролировать то, что он видит. Хотите, чтобы ваш спящий солдат-экстрасенс нанёс «удар» по известному бизнесмену, связанному с ЦРУ? Это просто: всего лишь измените восприятие. *Всего лишь заставьте бизнесмена выглядеть как монстр.* Ваш солдат-экстрасенс, охваченный отвращением и страхом, набрасывается на него – и даже если он будет убит или пойман, не останется никаких следов, которые приведут к его настоящим хозяевам.

Сейчас, когда СССР распался, вы, без сомнений, слышали, как люди беспокоятся о попадании ядерного оружия в руки террористических наций. Но представьте, что вы Иван из КГБ, и вы получили управляющие коды для штата американских спящих агентов – граждан США, неосведомлённых о своей истинной природе, и вооружённых ужасными экстрасенсорными способностями. Что вы будете с ними делать? Продадите их тому, кто предложит наивысшую цену? Отомстите народу, разрушившему вашу «Коммунистическую утопию»? Воспользуетесь ими для своих защиты и обогащения? С ума сойти – но *это*, друзья мои, и есть правда, стоящая за «Посланниками» и «существами», за которыми нам предполагается охотиться.

7 октября, 1999

У меня не было времени на то, чтобы писать – и едва хватало времени на то, чтобы думать – но теперь моё выздоровление заставило меня отдыхать и дало возможность для интроспекции.

Встреча с Джаредом и другими двумя одновременно обнадёжила и обеспокоила меня. Раньше я никогда не склонялся к такому возможному объяснению, как моё сумасшествие. Как ни странно, только теперь я начал рассматривать возможность того, что я оказался вовлечён в своего рода массовую истерию.

Но в итоге я почувствовал то же, что и всегда – что я должен доверять своему восприятию. В течение нескольких коротких дней после встречи в аптеке я встретил ещё два экстранормальных объекта – человекоподобные существа, которые, похоже, не были видимы или осязаемы для обычных людей. Я начал вести блокноты #12 и #13 соответственно.

Вероятно, ещё более важно то, что Джаред связался со мной. Вначале он подозревал, что его психическое здоровье разрушилось (определённо разумное подозрение), и он позвонил мне, чтобы убедить в том, что виденное им случилось на самом деле. Я описал ему события в аптеке после нашего разделения – включая допрашивавшего меня полицейского – чтобы убедить его в случившимся. Он рассказал, что с тех пор был не в своей тарелке, не находил себе покоя – и уверил меня, что, хотя обычно он был «спокоен», его мысли постоянно возвращались к объекту #11 и его дому. Он предложил взглянуть нам на него.

Оглядываясь назад, я нахожу это любопытным. Откровенно говоря, Джаред произвёл на меня впечатление последнего человека, который бы стал участвовать в каком-либо походе ради знаний или «блага человечества». Он обычный, немотивированный, апатичный работяга со спутанным мышлением. Следует признать, что лицезрение #11 во всём его гниющем великолепии может выбить человека из колеи, но более «разумные» объяснения – ошибка, трюк, вызванные наркотиками воспоминания, алкогольный делирий? – наверняка были бы более привлекательны для человека, который заинтересован в том, чтобы вещи были тем, чем они выглядят. Но Джаред не отступил в иллюзию. Он выбрал неприятную правду вместо удобной лжи. Возможно, в нём есть больше, чем кажется – но если нет, то откуда он получил эти любопытство и рвение?

Я подобрал Джареда у его дома – неухоженного многоквартирного дома, часто упоминаемого в газетной сводке преступлений. Он был недалеко от логова #11. Когда мы прибыли, мы увидели транспорт #11 под навесом. Джаред сразу же разблокировал свою дверь и начал выбираться. Только тогда я почуял запах виски в его дыхании.

«Что вы делаете?» – спросил я. Он повернулся ко мне. Его глаза были широко раскрыты и блестели. «Я собираюсь надрать чью-то задницу», – сказал он хриплым, но различимым голосом. Я сказал ему не глупить – мы должны подойти к делу с осторожностью. Он ухмыльнулся, и когда он снова заговорил, его речь была смазана – непонятно, то ли от выпивки, то ли от врождённой плохой дикции.

«Хорошо, вот что мы сделаем: я позвоню, затем обегу эту сторону дома. Ты останешься здесь и будешь следить за дверью через свой грёбанный бинокль. Затем я вернусь сюда и сверюсь с тобой. Если эта тварь здесь, мы сможем прокрасться и напасть на неё. Если её нет, мы сможем прокрасться и дождаться её».

«Джаред, я какое-то время наблюдал за ней. Что заставляет вас думать, что мы переживём прямое столкновение?»

«Твою мать, если *ты* смог выжить, то и я, блядь, смогу, а если каждый из нас может, то это значит, что *мы* можем. Кроме этого, ты слышал того копа. Я ниггер с пылающим мечом».

Он не стал дожидаться моих аргументов и отправился к двери. Я, примирившись, сделал, как он просил. Как оказалось, никто не открыл дверь к тому времени, как он вернулся – должно быть, он обошёл квартал. Я не видел его, поскольку высматривал #11.

«Замки новые, но сзади есть сломанная сетка. Мы можем войти».

Я заметил, что, если он ушёл пешком, то, скорее всего, скоро вернётся. Следуя идеально закрученной логике, Джаред решил, что тогда нам тем более следует поторопиться. Не желая позволять новичку столкнуться с #11 в одиночку, я с неохотой отправился в логово существа.

С умением и уверенностью, которые бы обеспокоили меня при других обстоятельствах, Джаред впустил нас в дом. Он следил за передней дверью, тогда как я присматривал за задней, с пистолетом в руке. По предложению Джареда я также вооружился доской в качестве самодельной дубинки.

Эти куски пиломатериалов были разбросаны по всему двору. Дом казался практически заброшенным. Я надеялся подробно исследовать территорию существа, но не до такой степени, чтобы поставить под угрозу нашу засаду.

Я думал, что хорошо скрылся в тенях коридора, пока осторожно целился в заднюю дверь, но #11 каким-то образом заметил меня даже через грязное окно задней двери. Он сразу же пригнул голову и рванул к углу дома. Я криком предупредил Джареда, побежавшего ко мне. Я жестом показал ему вернуться, но он не знал, насколько быстро может перемещаться #11. Раздался грохот, когда тварь прыгнула через окно и схватила его. Джаред оказался на полу, его коричневое лицо потемнело, когда пальцы #11 сомкнулись вокруг его шеи. Я подошёл и приставил пистолет к голове #11, но его рука взметнулась с такой скоростью и силой, что пистолет вылетел из сломанных пальцев. Я закричал, но чтобы ударить меня, твари пришлось выпустить Джареда. В его руках появился светящийся меч – и, хотя в этот раз я присутствовал, я не могу чётко рассказать о его образовании. Он погрузил его в живот #11.

Существо отпрыгнуло, его рубашка тлела от жара таинственного оружия Джареда – но при всём этом, раны оставили его равнодушным. Джаред яростно размахивал своим оружием. Существо уклонилось с исключительной скоростью, за чем последовал жестокий удар в челюсть Джареда. Удар свалил его, но к тому времени я схватил свой пистолет и выстрелил в существо левой рукой. Не знаю, попал я в него или нет. Оно приблизилось ко мне, сцепило руки в двойной кулак, и одним ударом сбило меня с ног. Я ясно помню различимый щелчок, раздавшийся, когда моя нижняя челюсть отделилась от височной кости.

«Кто вы? Почему вы меня изводите?» – потребовал объяснений #11 (вопрос, который теперь мне представляет крайне ироничным, учитывая наши взаимные состояния в то время). Я лишь улыбнулся, так как видел, как сзади твари ковылял Джаред. Чтобы скрыть шум от приближающегося Джареда, я засмеялся. То есть, я начал смеяться, но перешёл к крикам, когда усилилась боль от смещённой челюсти. Но моё веселье было настоящим: видеть ярость и изумление на лице #11 и заносившего сзади него клинок Джареда было для меня чрезвычайно забавно.

«Иди на хер, сука!» было боевым кличем Джареда, когда он разрезал существо – почти пополам, словно он раскалывал бревно. #11 упал на пол, и Джаред рубил его, словно обезумевший лесник, заставив пол загореться в нескольких местах. Я пытался остановить его – тело такого существа было бы ценным для исследований – но моя смещённая челюсть мешала мне. Когда он закончил, на полу оставались только обломки костей, масса плоти и опалины на досках. Он шагнул назад, тяжело дыша. На его правой скуле формировалась массивная гематома. Только после нескольких судорожных вдохов он посмотрел на меня, и его глаза расширились.

«Твою мать, чувак, как ты это делаешь?»

Я не сразу понял, о чём он говорит, но с тех пор я неоднократно наблюдал это явление. Порезы на моих в пальцах в тех местах, где спусковая скоба разорвала кожу, явственно закрывались. Синяки на моём лице спадали прямо на его глазах.

Каким-то образом ему удалось довезти меня до дома, где я заполнил себя лекарствами и охладил челюсть до такой степени, чтобы суметь вставить её на место – мучительный процесс, даже несмотря на лёд, противовоспалительные, новокаин и, каким бы он ни был, неестественный процесс заживления, действующий в моём теле. Насчёт него не было никаких сомнений: мне явно стало лучше к тому времени, как мы добрались до дома. Всего за несколько дней восстановления я поправился так, словно провёл несколько недель в госпитале.

Похоже, мои новые дары не ограничиваются одним вторым зрением, как я вначале считал. Раны Джареда, хотя и были намного менее тяжёлыми, исцелялись с нормальной скоростью. Однако, он сообщил мне, что во время нашей борьбы с #11 он почувствовал покалывающее ощущение в руках, когда наносил последний удар. У меня нет никаких догадок по поводу того, на что это указывает.

(Позже.)

Только что перечитал свои первоначальные впечатления. Теперь внимание на себя обращает вопрос существа ко мне. По-видимому, даже неестественные существа, которых я замечаю, не понимают произошедшей со мной перемены. Я стал тайной даже для тайн?

11 октября, 1999

Поразительно! Последние остатки боли в моей челюсти исчезли этой ночью. Что ещё более поразительно: со мной связались «Лиф» и «Окен». Я спросил, почему они ждали так долго, прежде чем связались со мной, и они указали, что их отпугнули мои первоначальные «кровожадные» действия. Я уверил их, что у меня были достаточные доказательства зловредности этого существа, и предложил встретиться для более подробного обсуждения. Они согласились.

Мы встретились в кофейне, где эти двое рассказали о себе чуть подробнее. Они работают вместе на дому верстальщиками веб-страниц. Кроме того, Окен занимается «контактной терапией», чем бы оно ни было, а его жена управляет независимой фирмой, занимающейся керамикой.

Инцидент в аптеке, естественно, оставил их крайне растерянными. Я выразил своё сочувствие и рассказал, что узнал о неестественных существах несколько месяцев назад, когда объект вскрытия поднялся и попытался укусить меня за горло. Я осторожно рассказал о том, как услышал голос, подобный моему собственному, сказавший, что это существо было просто *неправильным*. Это было для меня достаточно наглядно. Затем я осмелился рассказать, что я видел других существ и начал слежку, но до сих пор не встречал других с таким же опытом. Они были надлежаще впечатлены и хотели знать больше.

Они рассказали мне, что у них «было видение» тёмной, похожей на летучую мышь фигуры, убивающей кого-то в переулке рядом с их домом. Когда они пришли в этот переулок, оказалось, что они на самом деле прибыли раньше этого события, которое произошло во многом так, как в их видении – за исключением того, что из-за их присутствия нападение прервалось до того, как оно, в сущности, началось. Я спросил, преследовали ли они или задержали напавшее существо, и они ответили отрицательно.

Всё любопытнее и любопытнее. Если я считал Джареда маловероятным кандидатом на «исследователя скрытых истин», то это только потому, что у меня не было долгого разговора с этой парочкой. Джаред был, по крайней мере, практичен. Подозреваю, что до нашего инцидента в аптеке он редко задумывался о мире метафизики. В то же время, Лиф и Окен приложили немало усилий к убеждению себя в том, что огромная, стонущая куча эзотерических нечистот правдива (или возможно правдива). Хотя это даёт им основу для подхода к увиденному, я опасаюсь, что именно она почти наверняка приведёт их к неверным, сентиментальным и крайне субъективным выводам. Так, осторожно манипулируя нашим обсуждением, я выяснил, что они не уверены насчёт того, какие действия надлежит предпринимать по отношению к неестественному. Лиф была явно напугана тем, что #11 напал на неё, но я подозреваю, что они оба будут в какой-то степени «мягкими», когда дело дойдёт до действий, которые необходимы, если мы собираемся получить какое-либо реальное знание об этих существах. Однако, у меня есть их адреса электронной почты и номера телефонов, так что мы сможем поддерживать связь, если это нам понадобится. В порядке вежливости я пригласил их присоединиться ко мне и Джареду для исследования #14 в его естественной «среде обитания» сегодня вечером, до начала смены Джареда в его таверне.

Дневник Альберто Ферарре

Консепсьон не выглядела похожей на монстра. Она была бледной, даже для белой, но её губы были обветренными, её ногти были потрескавшимися, а глаза – неуверенными и испуганными. Если бы я не видел дьявола внутри неё, я бы не догадался. Но я видел. Под взглядом Христа на вершине Корковадо я видел отпрысков дьявола за работой.

Я не сразу завоевал её доверие, но её человеческая душа была всё ещё сильна – всё ещё способна сражаться со злом, помещённым внутри неё. Она рассказала, что её забрало существо, восхищавшееся её скульптурами – что этот мужчина зачаровал её дьявольским колдовством и заставил выпить его развращающую кровь.

Она также рассказала мне о голоде – жажде крови и чужих страданий, которые завели её к лачугам фавелы на склоне горы. Она знала, что здесь будут жертвы, по которым никто не будет скучать. Вопреки её воле, её мнению, её чувству справедливости она охотилась на самых несчастных из бедняков Рио. Она сказала, что голод сделал её монстром, так же как и всех остальных.

Я был тем, кто сказал ей «нет».

Ты не такая, как остальные, сказал я. Ты знаешь, что то, что ты делаешь – неправильно. У тебя по-прежнему есть человеческая душа, и, пока она у тебя есть, ты можешь покаяться. Пока ты можешь покаяться, тебя можно спасти.

Со временем она согласилась.

Мы сняли номер отеля для изгнания её демона. Так казалось безопаснее: её дом был известен её роду, и я надеялся сохранить свой секрет от него. Клерк неприлично подмигнул мне. Да, чёрный мужчина регистрируется в отеле вместе с белой женщиной, наверняка он подумал, что знает, чем мы собираемся заняться. Но откуда ему было знать о Божьем промысле? Откуда ему было знать о Поцелуе Христа?

Когда мои губы закрылись на её губах, я смог почувствовать прокисшую, грязную кровь внутри неё – украденные средства существования, питавшие её внутреннего демона. Я втянул её в себя, глотнул, и после этого почувствовал, как кровь греха превращается, пресуществляется в моих венах в Кровь Агнца. Сила Христа нарастала внутри меня, наполняя меня радостью, с которой не сравнится блаженство ни одного смертного поцелуя.

Демон, конечно же, боролся. Консепсьон настаивала, чтобы я привязал её к стулу ради моей собственной безопасности. Она знала, о чём говорила. Её демон проклинал меня и богохульствовал, его глаза были красными, словно раскалённые угли, а его клыки врезались в её собственные губы, но он был не ровня для мощи Господа. Всего одним словом – приказом, подкреплённым силой живого слова – я сломал его ярость и оставил съёжившимся от страха.

Консепсьон выглядела плохо. Её щёки впали, и даже её губы были бледными.

«Я голодна», – сказала она жалобно. – «Ты не представляешь, насколько я голодна».

Я предложил ей голод и жажду справедливости.

«Прошу», – сказала она, после чего замолкла.

Я спросил её, хочет ли она, чтобы я продолжал – действительно ли она желает спасения во Христе. Дрожа, она кивнула. Закрыв глаза, она запрокинула голову, её рот слегка приоткрылся.

Я поцеловал её во второй раз, и теперь извлёк последние остатки испорченной крови.

Когда я открыл свои глаза, её глаза были тоже раскрыты. Её рот двигался, но из него не исходило ни звука.

Я надеялся, что она будет жить. Христос не дал мне такой силы. Но я спас одну душу от проклятия, и это достаточно чудесно для меня.

(Позже.)

Вечер был, мягко говоря, интересным. #14 был тем, что я назвал «невидимкой» – существо, которое не способны увидеть обычные люди. Он относился к повторителям, нескончаемо проделывающим набор движений, ad infinitum.

Вначале остальные не могли воспринимать #14, из-за чего я чувствовал себя раздражённым (и немного глупо). Затем Лиф сделала кое-что неожиданное: она произнесла странным голосом: «Пусть свет прольётся на него». С возгласом удивления

Джаред и Окен уставились на #14. Даже для моих глаз фигура существа казалась чётче и плотнее. Но это сложно определить точно. Это могло быть ошибкой наблюдателя, вызванной реакцией моих коллег. Я спросил Лиф, как она это сделала.

«Я просто знала, – сказала она. – Разве вы это не чувствуете? Разве вы не чувствуете окружающую нас сейчас живую силу?»

Я ничего подобного не чувствовал, но Джаред сузил глаза, подошёл к существу и положил руку «на» него – я сознательно использую это слово, поскольку невидимки, похоже, также полностью неосязаемы. Он убрал руку, и мне показалось, что я смог увидеть дымный след в воздухе, словно существо испускало слабый дым в той точке, где Джаред коснулся его. Когда оно шло, след тянулся за ним.

«Вот, – сказал он, его голос представлял собой своеобразную смесь удовлетворения и замешательства. – Ублюдок не уйдёт от меня снова».

«Что ты имеешь в виду под «уйдёт от меня»? – спросил Окен. – Оно никуда не уходит, ничего не делает и никому не вредит».

«Откуда те знать? То, что мы не видим, как оно что-то делает, не значит, что оно ничё не будет делать» – сказал Джаред. Несмотря на его покорёженную грамматику, я счёл его замечание проницательным и согласился с ним.

«Именно. Воспринимая лишь видимую вершину айсберга, невозможно сказать, насколько большую опасность он представляет для проходящих кораблей».

«Погодите! Что ты с ним сделал?» – спросила Лиф.

«Разве вы не видите?» – сказал я. Окен закатил глаза.

«Опять всё сначала», – прокомментировал он. Джаред улыбнулся.

«От тебя мало что скроется, а, док?»

«Я вижу дымный, нечёткий след. Что видишь ты, Джаред?»

Он нахмурился. «Я чётко вижу его, док. След из дыма, как которые рисуют самолёты в небе».

И Лиф и Окен заявляли, что они ничего не видят. Я спросил их, откуда они узнали, как активировать эти новые способности.

«Разве ты не чувствуешь присутствие?» – спросила Лиф. Конечно же, не считая #14, я ничего не чувствовал.

«Ты упоминал айсберг, док. Думаю, вещи, которые мы до сих пор сделали, могут быть всего лишь началом», – произнёс Окен.

Возникла короткая пауза, и я попытался вернуть контроль над делом. «Пока что это было весьма просветляюще. Я надеюсь, что мы этим вечером мы узнаем ещё больше».

«Ты пытался поговорить с ним?» – спросил Окен. Я уверил его что да, пытался, много раз и без заметного эффекта. Я изложил свои убеждения в том, что это своего рода остаток энергии – не более «живой», чем картина или кинофильм.

«Я установил, что оно не обращает внимания на небольшие движения, – сказал я, просунув руку через него для демонстрации. – Однако, более интенсивные движения, похоже, разрушают или дезорганизуют его». Произнеся эти слова, я резко провёл сквозь него рукой. Лиф и Окен ахнули, когда фигура исказилась вокруг моей руки и восстановилась – но с небольшой щелью сбоку, с зазубренными краями из разорванной материи.

«Обратите внимание, что его выражение и действия не изменились: не думаю, что восприятие или интеллект смогли сохраниться».

«Как ты можешь быть в этом уверен? – прошептала Лиф. – Оно может всё чувствовать и осознавать – может быть таким же умным, как ты или я! Кто ты такой, чтобы судить?»

«Мы не можем быть *уверены* в том, что оно ничего не чувствует – как мы не можем быть уверены в том, что у моркови нет высокоразвитого интеллекта, и что турнепс не кричит телепатически, когда его вытаскивают из земли. Мы должны использовать бритву Оккама и принимать самую простую теорию, в которую вписываются факты: если оно

никак не проявляет то, что оно что-то замечает, нам следует предположить, что оно не замечает».

«Но оно не похоже на турнепс, – обиженно сказал Окен. – Да вы посмотрите на него!»

«Согласен, оно не похоже на турнепс. Вы можете увидеть турнепс невооружённым глазом, коснуться его, подержать в руке. В этом отношении турнепс гораздо больше похож на нас, чем это существо».

«Я не согласна с этим, – сказала Лиф. – Откуда бы оно ни взялось, чем бы оно ни было, оно выглядит как *человек*. Ты действительно думаешь, что это просто спонтанно произошло? Что оно случайно приняло человеческий облик? Как бритва Оккама справляется с этой теорией?»

«Я не отрицаю, что здесь практически бесспорно есть тесная связь между этим образом и человеком, но также есть связь между человеком и изображением человека на телеэкране. Это ни в коей мере не делает их одним и тем же».

«Я не буду участвовать в твоих «тестах»».

Я оказался в затруднительном положении, но перспектива потерять Окена и Лиф – которые уже раскрыли новые способности – явно была опаснее, чем потеря всего, что я мог бы получить от #14 этой ночью. Я склонил голову и разыграл покаяние.

«Простите. Возможно, вы правы. Просто…существа вроде этого пытались лишить меня жизни. То существо из аптеки почти убило меня и почти убило Джареда. Мы ничего о них не знаем. Вы сами видели что-то, что собиралось убить человека – одного из ваших соседей. Я…Я получил научное образование, и я стремлюсь к пониманию вещей. Особенно вещей, которые…которые пугают меня. Полагаю, моё любопытство и страх и…не знаю, какая-то нужда в осуществлении контроля…думаю, они взяли надо мной верх. Вы правы. Простите».

Думаю, они поверили. Лиф, как минимум, выглядела успокоившейся. Окен просто казался испытывающим неловкость. Джаред лишь закатил глаза, но промолчал. Лиф согласилась позвонить мне, если увидит что-либо необычное, и мы пошли каждый своим путём. Я заметил, что Лиф и Окен замедлились, чтобы позволить Джареду и мне выйти первыми. Я улыбнулся: они не доверяли мне оставаться с #14! На выходе я договорился с Джаредом встретиться здесь после полуночи, чтобы завершить наше исследование.

14 октября, 1999

Окен связался со мной сегодня, когда я восстанавливался после столкновения с #13 (и в самом деле несчастливый номер). У него были невероятные новости. Похоже, что мы четверо не единственные, на кого обратила внимание «живая сила», как её упорно зовёт Лиф. Более того, Окен считает, что нашёл интернет-сообщество людей со схожим опытом.

Вначале я сомневался, учитывая разочаровывающие и обманчивые плоды собственных поисков в интернете информации по «вампирам» и «призракам». Однако, Окен и Лиф (будучи профессионалами в использовании «сети») оказались намного удачливее

Вход на сайт назывался anonymous-liberty.com. Сайт был посвящён какому-то либертарианскому вздору об анонимной поддержке индивидуальных прав. К счастью, эта наивная философия хорошо сочетается с моей (полагаю, теперь я должен говорить «нашей») потребностью в конфиденциальности.

Вопросы о паранормальном были по сути опросным листом, якобы для сбора информации о «потустороннем». Окен честно заполнил вопросник, и также включил подробности наших встреч с #11, #14 и #15. На следующий день он получил приглашение присоединиться к частной группе рассылки для «наделённых». Он также получил доступ через anonymous-liberty к тайному, защищённому паролем сайту.

Я заполнил опросник и с нетерпением жду возможности обменяться информацией с другими обладающими аналогичным опытом. Не думаю, что у Джареда есть доступ к Интернету, но он всё равно выйдет из больницы спустя ещё долгое время.

18 октября, 1999

Сегодня я «вошёл» на hunter-net. Возможно, я ожидал слишком многого, но здесь огромное количество непроверяемой информации, вкупе с суевериями самого оскорбительного рода («Люди в чёрном», надо же!). С другой стороны, я нашёл подтверждение многим своим наблюдениям. Многие «охотники» обнаружили, что неестественные существа, похоже, предпочитают населённые районы, и что, по видимому, существует намеренное неведение со стороны свидетелей. Несколько рассказов поддержали моё ощущение, что большинство людей готово поверить любому случайному или абсурдному объяснению, вместо того, чтобы принять действия существа, находящегося за границей их парадигмы.

Также я подписался на их рассылку, которая просит, чтобы вы скрывали своё имя и использовали вместо него описательную фразу или слово. Конечно же, я выбрал «доктор». Лиф выбрала «гончар». Окен не хотел говорить мне свой «ник» – не то чтобы его было сложно установить («целитель»), поскольку каждый идентификатор сопровождается числом, назначаемым по порядку вашего принятия. Я Доктор119 – похоже, нас много! Мои спутники – Гончар116 и Целитель115. Самым влиятельным членом является, по-видимому, Свидетель1 (основавший рассылку и создавший сайт). Я просмотрел архивные сообщения так быстро, как мог. У Книжныйчервь55 и Охотник9, похоже, тоже есть голова на плечах. Точка зрения Коп90 также довольно полезна. К сожалению, на каждую продуманную идею здесь приходится несколько сообщений из вздора от СинейДевушки76 или Повелительмифов10. Есть также несколько человек, которые просто кажутся сумасшедшими – Бог45 наглядный тому пример.

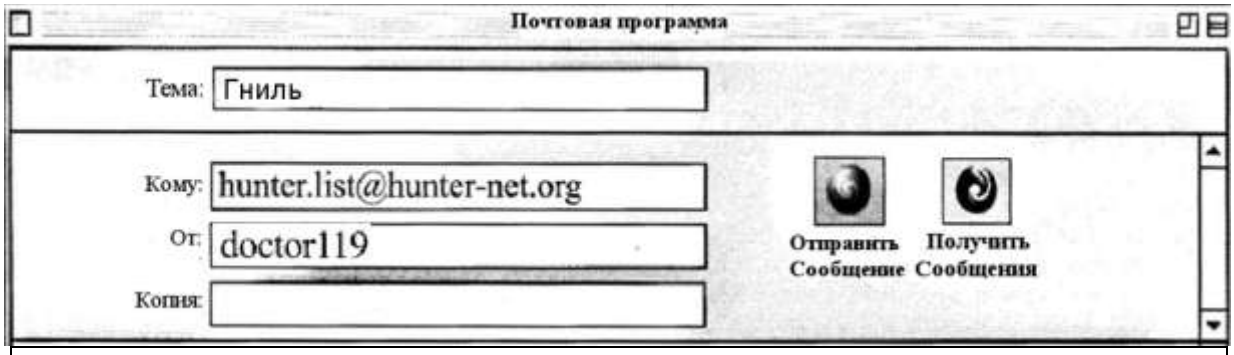
Удивительно, но главной темой общения был самоанализ. Казалось, каждый спрашивал «Почему мы?», и только разумное меньшинство спрашивало «Почему сейчас?». Ответы (как того можно было ожидать) варьировались от нарциссических и абсурдных до непроверяемых. Насколько я мог определить, самыми популярными объяснениями являются перечисленные ниже.

1) Мы были «благословлены ангелами Господними» чтобы «покарать силы зла». Если это так, то Бог не очень-то требователен. Список рассылки не только крайне экуменический (с приличной долей агностиков и атеистов), но в нём также есть несколько респондентов с криминальным прошлым, и они совсем не кажутся раскаявшимися.

2) Такого рода вещи происходят с начала времён. Единственная причина, по которой мы нашли друг друга сейчас, это технологии, обеспечившие всемирную связь. На первый взгляд привлекательный вариант, но проблема в том, что нет ни одного «наделённого», пробудившегося в 60-е, 70-е, 80-е или начало 90-х. Даже я кажусь сравнительно «старым» среди этих людей, при моём опыте в несколько месяцев.

3) Экстрасенсорные способности людей только сейчас начинают пробуждаться: «наделённые» – следующая ступень эволюции. И неважно, что любой учёный может сказать вам, что «внезапные» скачки в эволюционном времени всё ещё в тысячу раз больше, чем вся задокументированная история человечества. Модифицированная версия этого довода утверждает, что современные загрязнители каким-то образом разблокировали скрытые возможности в наших мозгах. Опять же, любой учёный понимает, что это примерно также вероятно, как случайно «открыть», что ваша машина расходует один галлон на тысячи миль, если вы зальёте в неё жидкий эстроген.

4) С приближением второго тысячелетия наши доброжелательные космические братья дали нам эти силы, чтобы истребить бич демонов/существ из негативной энергии/ злонамеренных космических существ (выбирайте сами). Увы, это кажется самым разумным объяснением. Оно объясняет, почему это произошло так внезапно, почему нет связующего выбранных людей фактора (кроме близкого расположения), и почему мы мало что получаем в плане объяснения.



Описание: Гниль выглядит нормально для обычного взгляда. Они видимы и осязаемы. Они кажутся гораздо менее распространёнными, чем невидимки, и почти так же распространены, как вспышки. Гниль обычно бледна: даже у чернокожей гнили есть бледность вокруг их губ и на ладонях.

Для второго зрения эти существа выглядят как разлагающиеся, ходячие трупы. Кроме того, большая часть виденной мной гнили обладала своего рода чёрной аурой – словно по их венам текла нефть вместо крови. У некоторых было очень мало этой чернильной плазмы, другие же были почти полностью ею покрыты. Лишь у меньшинства она полностью отсутствовала.

Деятельность: За исключением «незапятнанной» гнили (то есть, той, у которой отсутствует чернильная плазма), гниль, за которой я наблюдал, ведёт строго ночной образ жизни. Они происходят с самых разных социальных уровней, начиная от нескольких, казавшихся довольно богатыми, и заканчивая теми, кто живёт маргинальной, «незаконной» жизнью. По-видимому, они в основном обитают в городах, и в двух случаях я наблюдал, как они кормились от людей. Это кормление принимает форму питья крови – в одном случае из шеи, в другом из крупной артерии вдоль внутренней стороны бедра.

Угрозы: Я пытался поймать одно из этих существ, но пока что не преуспел в этом. После второй попытки они, похоже, начали остерегаться меня, что навело меня на подозрение, что они общаются друг с другом, либо через некое групповое сознание, либо более обыденными средствами. Они неестественно быстры. Одна из них проявила физическую силу, намного превосходящую нормальные уровни для женщины её размеров, но у других, похоже, более «нормальные» физические атрибуты. Один мог создавать своего рода «психический экран», укрывавший его. Только благодаря использованию второго зрения удалось мне его обнаружить.

Уязвимости: Хотя у меня не было возможности для полноценного экспериментирования, я заметил, что представители гнили крайне живучи. Хотя им могут навредить пули, ножи и ударное оружие, они кажутся гораздо более устойчивыми к таким травмам, чем люди. В моём последнем столкновении, группа гнили из нескольких существ была разогнана самодельной зажигательной смесью – более того, один из убежавших, похоже, весьма сильно запаниковал при виде пламени. Если микробная теория (см. ниже) верна, это может объяснить, почему огонь пугает их больше, чем повреждения от ударов, которые могут повредить только небольшим частям тел их хозяев.

Теории: Очевидно, что эти существа являются источником непреходящих «мифов о вампирах» во многих культурах. Но это мало что сообщает нам об их природе.

Одной из возможностей является то, что «вампиризм» вызывается биологическим агентом. В конце концов, вы и я – всего лишь собрание эукариотических клеток. У любых изменений нашего тела есть результат на клеточном уровне, и, таким образом, клеточный паразит может оказать радикальное влияние на наше тело.

Человек по имени Вейвс Форест выдвинул идею, что у прокариотических клеток (клеток без ядра; причина многих инфекционных заболеваний) развилось телепатическое сообщение. Вследствие этого они способны координировать свою деятельность – так же как клетки вашего тела координируют свою деятельность через электрические импульсы нервной системы. Хорошо известно, что самая успешная болезнь та, которая не убивает своего носителя, а только паразитирует на нём, или даже помогает носителю. (Клетки с ядром могли развиться, когда одна клетка вторглась в другую, и ни одна из клеток не смогла убить другую, и обе затем развивались во взаимовыгодной гармонии.) А что, если была болезнь, которая давала своему носителю паранормальную скорость и устойчивость к повреждениям? НО зачем останавливаться на этом? Эта болезнь, если она станет достаточно сложной (а телепатические прокариотические клетки вполне смогут развить очень сложные структуры), может направлять или даже контролировать поведение носителя.

Возможно, это объясняет существование гнили. Возможно, эта болезнь находится в спящем состоянии в некоторых живых людях и начинает доминировать только после смерти. Когда инфицированный человек умирает, его или её иммунная система отключается. Стойкие «клетки гнили» беспрепятственно растут, захватывают всё тело, восстанавливают смертельные повреждения и вступают во владение. Даже к клеткам мозга – воспоминаниям умершего – у них может быть доступ. Бесспорно, мозг (и остатки личности предшественника) влияет на поведение нового, инфицированного трупа.

Микробная теория способна объяснить питьё крови. Кроме того, что это легко перерабатываемый источник пищи, человеческая кровь полна других микробов. Все прокариотические клетки способны обмениваться генетическим кодом для приобретения новых способностей и устойчивостей (вот почему так много болезней становятся устойчивыми к пенициллину). Вытягивая кровь из других людей, «клетки гнили» могут получить новые устойчивости.

Иронично, но, похоже, мало кто спрашивает, что нам предполагается делать с нашими предполагаемыми «гранями» – способностями, которые, по-видимому, мы все проявляем (хотя я не имею представления о диапазоне этих способностей, будучи знакомым только с теми, которые продемонстрировали мои «коллеги»). Участники рассылки, похоже, интуитивно соглашаются, что наше предназначение – реагирование на неестественное; мы все получаем наше «истинное зрение» и грани перед такими существами. Тем не менее, предполагаемая слуховая галлюцинация Свидетель1 – «Унаследуйте Землю» – находит у меня отклик, несмотря на его явно библейские оттенки. Что именно эта фраза означает – неясно, хотя с недавних пор – со времён первых столкновений и далее событий в аптеке – я ощущаю неотложную необходимость разобраться с видимыми мной существами, словно времени почти не осталось. Всё же пока что я не знаю, что я должен «унаследовать», кроме защиты мира, который я уже знаю – или знал когда-то.

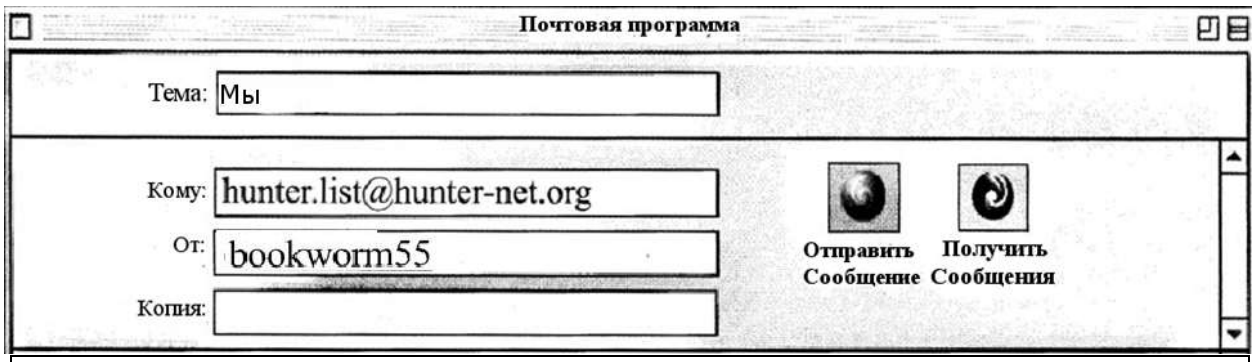
19 октября, 1999

Через hunter-net я связался с двумя другими местными «наделёнными», которые, казалось, очень хотели работать со мной. «Строитель50» и «Таксист22» оба жили в Чикаго и, что ещё важнее, разделяли преданность делу понимания паранормального. К сожалению, становится всё очевидней, что Лиф и Окен не разделяют это стремление к знаниям. В одиночку я, возможно, мог бы убедить их уступить здравому смыслу, но они связались с придурковатой «нью-эйдж» фракцией из рассылки. Учитывая, что их сентиментальность поддерживают «ДухНаставник45» и «Кристалл23», они могут оказаться потеряны навсегда.

Это досадно, но я назначил личную встречу со Строителем и Таксистом этим вечером.

20 октября, 1999

Прошлая ночь была, мягко говоря, поразительна. У Строителя (Скотт Фэарлейн) и Таксиста (Гуадалупе Дроэн), похоже, было много общего с Джаредом: в особенности их «сначала стреляй/кромсай/жги/ и уже потом задавай вопросы» отношение. Хотя я горжусь (и справедливо, полагаю) своими блокнотами по почти 20 местным паранормальным обитателям – прошлым или нынешним – Гуадалупе утверждает, что распознала свыше 50. (Это может быть просто хвастовство. К сожалению, она не предпринимает особых усилий, чтобы отслеживать больше, чем нескольких из них.)



Я с интересом следил за обсуждением гнили. Меня в особенности интересовало то, что наши теории об их природе говорят о *нас*. Подобно Доктор119, я не желаю перескакивать к самому очевидному и поспешному заключению – что гниль, невидимки и вспышки являются «демонами», «дьяволами» и «злыми духами», тогда как мы были избраны для борьбы с ними «ангелами».

С другой стороны, объяснения доброго Доктора оставляют некоторые вопросы без ответа. Гипотеза болезни объясняет гниль, но объясняет ли она избранных? Возможно, их силы происходят от благожелательной инфекции. Где мы подхватили нашу?

Полагаю, другая инфекция вполне возможна – но тогда кто нулевой пациент? Даже если учесть связанные с прокариотическими клетками факторы быстрой мутации и передачи генов, явление наделения кажется слишком быстрым. Могла бы быть одна способность, или две, но только в этом списке рассылки сообщалось о более чем десятке. Кроме того, люди, похоже, становятся наделёнными по всему миру. Если бы это была болезнь, то можно было бы ожидать, что она начнётся в каком-то очаге и распространится наружу.

Другая теория, которую я слышал, состоит в том, что эти силы – врождённое экстрасенсорное наследие человечества – просто мы только недавно начали сбрасывать наложенные клетками гнили оковы, которые держали эти силы под контролем. Но, опять же, я должен спросить – почему сейчас? Почему повсюду и одновременно?

Нет, распространённость, внезапность и разнообразие эффектов говорит в пользу внешнего источника. Это сделали не мы: что-то было сделано с нами. С одной стороны, вопрос «зачем» имеет очевидный ответ – из их назначения видно, что эти силы нам были даны для сражения с гнилью, вспышками и невидимками. Но давайте, на минутку, взглянем поглубже. Почему Посланники хотят, чтобы мы действовали? Какова *их* цель?

Я признаю, что некоторые из виденных нами существ явно опасны и враждебны человечеству – но другие кажутся совершенно безвредными. Конечно, когда глядишь вторым зрением, они выглядят угрожающими и отвратительными. Но не забывайте, что это может быть скорее отражением цели Посланников, чем истинной природы этих существ.

Как только они встретились с Джаредом, он пригласил их понаблюдать за #17, невидимкой и нашей последней находкой. Мы отправились к его обычному месту обитания, но Джаред заметил его след до того, как мы прибыли. Мы последовали за ним по извилистому пути из улиц. Подозреваю, что Скотт и Лупэ (как она предпочитает, чтобы её называли) понемногу выходили из себя, пока мы не заметили #17 и его спутников.

Они были среди обгоревших обломков того, что когда-то было клубом или каким0то театром. Я насчитал как минимум четверо других невидимок. Мои аргументы в пользу незаметного наблюдения остались неуслышанными. Скотт, Джаред и Лупэ выбрались из машины для нападения практически ещё того, как она остановилась.

Невидимки вначале показались готовыми к сражению. Один из них направил палец на Скотта, злобно ухмыльнувшись (его улыбка была буквально больше, чем это возможно для человека, почти разделяя его голову пополам). На моих глазах рубашка Скотта вспыхнула пламенем. Второй, похоже, жестом оживил пепел, превратив его в антропоморфные фигуры, угрожавшую Скотту и Лупэ. Они оба напали на этих существ, которые казались неуязвимыми для их атак – и которые, казалось, не моли навредить им.

Затем Скотт указал на смеющегося невидимку и произвёл некий эффект. Я не знаю, что это было – я воспринял это как газ, но не затрагивающий обычное зрение. Он поразил смеющегося невидимку, который на мгновение показался напуганным, после чего провалился прямо в землю, оставив после себя лишь что-то вроде пятна. Другие духи поступили аналогично. Мы, разумеется, не могли последовать за ними.

Я отчитал моих коллег-охотников за их поспешные действия, но они были не в настроении выслушивать меня. Похоже, Скотт и Джаред думали, что одержали крупную победу. Лупэ была слегка восприимчивее, когда я говорил им, что существа наверняка сбежали, а не погибли, и что они теперь знают, как мы выглядим. Мужчины меня не слушали.

21 октября, 1999

Была арестована женщина по имени Гретен Мэггс. Полиция нашла её стоящей над сожжёнными и растерзанными останками трупа. Она громко и публично заявила, что сделала это потому, что жертва была «ходячим мертвецом», вампиром, который, как она видела, пил кровь, и за которым она проследила до его логова, чтобы напасть на него днём. Весь список рассылки охотников обсуждает это. Все хотят знать, была ли Гретен Мэггс одной из нас, или просто сумасшедшая с заблуждениями, имитирующими нашу реальность. Свидетель1 призвал к полной проверке списка рассылки. После того, как первые ответы были размещены для всех, он потребовал, чтобы оставшиеся отправляли напрямую ему. Однако, многие из сообщений включали уведомления вроде «Пророк6, Сталкер32 и Музыкант40 мертвы». Из почти 120 членов списка минимум четверть, похоже, выбыла из борьбы навсегда.

22 октября, 1999

Я спал, когда Лиф позвонила мне. Она казалась почти впавшей в истерику и сказала включить WGN. Я так и сделал и оказался шокированным видом нашего товарища Джареда в студии новостей, рассказывающим ведущему, что Гретен Мэггс говорила правду: что трупы ходят по нашим улицам, облечённые в плоть. Кроме того, он сказал, что «высшая сила» дала ему способности для сражения с этим «бичом». С нарастающим ужасом я наблюдал, как он предлагал продемонстрировать.

Он попросил ведущего «дайте мне что-нибудь, что вы не против сломать – вроде старого стула или чего-то в этом роде». Они вначале принесли стальной складной стул, которым разложил и стал перед ним размахивать. Я предположил, что он использует светящуюся дубинку – люди из рассылки зовут подобные эффекты «рассекателем». В этот раз я не смог её увидеть (потому что это передавалась по ТВ?). Я смог только увидеть её действие. Стул упал и пролетел через студию. Однако, камера снимала под таким углом, что было не сразу понятно, что Джаред не коснулся стула. Он попросил другой стул,

такой, который был бы горючим, и ему принесли кресло из ткани и дерева. Используя рассекатель, он смог поджечь и уничтожить кресло на глазах у ошеломлённой аудитории. Затем он перешёл к изобличительной речи о призраках, ходячих мертвецах и монстрах, скрывающихся под человеческим обликом.

Когда рекламная пауза кончилась, Джаред уже исчез из студии.

23 октября, 1999

Я проснулся этим утром от душа из свернувшейся крови. Мой туалетный столик, мои ковры, мои одеяла и простыни были покрыты кровью, и особенно большой комок неидентифицируемой плоти ударил меня по лицу.

Я не сомневаюсь в том, что я видел. Она была тут. Я ощущал её липкость, чувствовал специфический запах свежей, необработанной крови, ощущал, как она застывает у меня в волосах и на коже. Я сразу же бросился в душ. Мой сердечный ритм возрос, а дыхание стало прерывистым, но я попытался обдумать способы убрать необъяснимую грязь, не вызывая подозрений. Но мои мысленные усилия оказались бесполезными. Когда я вернулся в спальню, вся грязь исчезла сама. Не осталось ни следа крови.

Возможно, это была галлюцинация, но если так, то она была беспричинной и крайне яркой. Я должен был осмотреть место вторым зрением, но из-за стресса я об этом не подумал.

Пока я сидел здесь и восстанавливал самообладание, гипотеза галлюцинации становилась всё более привлекательной. Что касается причины, то, возможно, ею был злой умысел одного из паранормальных существ, за которыми я наблюдал. Несмотря на беспокойство, я предположил, что должен быть благодарен, если это худшее, на что оно способно.

Тем не менее…я не должен отвергать никакие возможности. Возможно ли, что я просто схожу с ума? Возможно, после того, как я столь страстно преследовал фантастическое, отдав такую огромную цену, мой разум сломался и дал мне иллюзию того, что я нашёл искомое?

Явно нет. Что насчёт Джареда, Окена и Лупэ? Они должны быть настоящими. У меня есть запись на видеомагнитофоне выступления Джареда на новостях – это не иллюзия. Шрамы на моём теле от #2, #7 и #11 – они реальны. По крайней мере, они кажутся такими для меня – такими же реальными, как мои кружка для кофе, компьютер и кресло с откидной спинкой.

Если эти фантастические видения – душ из крови, призрачные фигуры, светящиеся мечи – являются иллюзиями, тогда весь мой мир может быть иллюзией. Достаточно ли мой разум силён, чтобы создать такую детализированную ложь? Но даже если я могу вообще представить такое, кто знает, действительно ли оно невозможно?

Нет. Такой солипсистский путь совершенно бесполезен. Если я ещё не безумен, то такого рода размышления наверняка сведут меня с ума в итоге. Я должен верить в силу своего разума и восприятия. На самом деле, у меня нет иного выбора.

(Позже.)

Джареда арестовали. Его адвокат позвонил из полицейского участка и сказал, что его клиент просил исключительно о встрече со мной. Когда я настоял на подробностях, он ответил, что Джареда арестовали по обвинению в хранении наркотиков после того, как полиция остановила его из-за разбитой задней фары. Адвокат также сказал, что это обвинение будет сложно отбить, «учитывая его судимость».

Я разочарован, но не удивлён. Похоже, Джаред уже был условно-досрочно освобождён по обвинению в хранении наркотиков. Полиция заметила пакет с героином в щели между сиденьем водителя и дверью, в том же укромном уголке, где я храню свой скребок для льда. Сегодня слишком поздно с ним встречаться, но завтра это будет моим первым делом.

Понедельник

Вопрос: как узнать, сходишь ты с ума или нет? Есть эти анкеты для алкоголизма и наркозависимости, но что насчёт полновесного, конченного, потерявшего связь с реальностью БЕЗУМИЯ? По определению, свихнувшийся разум работает неправильно. Но разум – это всего лишь инструмент, который я использую для исследования моего собственного разума. Это похоже на то, как однорукий человек пытается перевязать порез на своей ладони. Мой разум продолжает спотыкаться о самого себя.

Нормальный	***Ненормальный***
1) Я, кажется, всё ещё способен логически мыслить.	*1) Я слышал голоса в голове, которые не были моими. Это напоминает шизофрению.*
2) У меня не было какого-либо острого шока, который мог бы свести меня с ума (полагаю, если не считать шока от видения галлюцинаций – но это уже напоминает вопрос о курице и яйце, не так ли?).	*2) Я видел Джен Сальер, и я знаю, что она восемь месяцев мертва. Это напоминает галлюцинации, бред или ещё что-то подобное.*
3) У меня было хорошее детство, без травм, приставаний или чего-то подобного.	*3) Я видел Билла Килгована выглядящем как труп. Это тоже напоминает галлюцинации.*
4) Никаких наркотиков, кроме выпивки и прописанных лекарств – но ничего изменяющего сознание и ничего незаконного.	*Так оно начинается? Сегодня всё идёт как обычно, а завтра ты видишь призраков и гоблинов, вылетающих из дверей? Но всё шло хорошо. Я был счастлив в браке, мои дети хорошо учились в школе. Я только что заключил полюбовное соглашение, рефинансируя мою закладную. С чего бы мне сходить с ума?*
5) Я только что проходил осмотр, и доктору ничего не показалось странным.	

Итак. Полагаю, есть три возможности.

1. Я не в своём уме и страдаю галлюцинациями. (Чёрт, даже хорошая жена и дети могут быть галлюцинациями! Возможно, я заперт в каком-нибудь сумасшедшем доме. Наверное. Тем не менее, всё кажется реальным, кроме Джен и Билла.)

2. Моё мышление в порядке, но по какой-то причине я воспринимаю вещи, которых не существует. Думаю, я читал что-то в Ридерз Дайджест о каком-то парне, находившемся в деловой поездке, и на его багаж каким-то образом пролилась куча наркотиков, так что, когда он надел свои вымоченные в наркотике штаны, он начал галлюцинировать. В последнее время я не предпринимал никаких деловых поездок, но, полагаю, возможно всё. Но я не чувствую никакой дезориентации, и странные вещи, которые я вижу, были такими – незаметными. Всё выглядело обычным, резким и нормальным, кроме Джен и Билла. Не было никакого размытия между «нормальным» и «ненормальным». Если бы у меня действительно был «трип», то тогда разве не ВСЁ стало бы странным? Я просто не знаю. Я даже не знаю никого, кого мог бы спросить.

3. По-настоящему пугающая возможность: я в здравом уме, и то, что я вижу – настоящее. Но как такое может быть? Что это означает? Что жители Грин Лейкс, Айова, выбрали мэром что – зомби?

Однако – всё это кажется таким реальным. Не то что бы у меня были какие-то причины для такого дикого полёта фантазии. Я ничего от него не получаю, а ведь это часть сути безумия, верно? Уход от реальности? Я не хочу уходить от реальности. Я хочу уйти от этой ужасной фантазии.

Ладно. Если я полностью безумен, то я попытаюсь скрыть это. Я буду вести себя нормально. Если мой разум настолько чувствительный, я попытаюсь запечатлеть в нём то, каковы вещи на самом деле. Если вы в своих галлюцинациях видите реальность, то

они на самом деле не галлюцинации, правильно? Возможно, мне станет лучше само по себе, если я не буду обращать внимание на безумие. В конце концов, я сам по себе из нормального стал сумасшедшим. Возможно, я сам по себе смогу вернуться к прежнему состоянию.

Если я в здравом уме, но вижу галлюцинации по какой-то причине, то тем более не стоит обращать на них внимание. Если это из-за химикатов или чего-то подобного, то ещё больше шансов на то, что они пройдут сами по себе.

Если я вижу правду…чёрт, тогда это самый лучший аргумент в пользу того, чтобы действовать, словно всё в порядке. Если Билл Килгован ходячий труп, то последнее, что я бы хотел сделать, это привлечь его внимание.

Вторник

Мой план работает. Надеюсь. Сегодня я видел Билла выходящим из здания суда во время обеденного перерыва. Я поздоровался с ним. Он улыбнулся, пожал мне руку, поговорил о погоде. Всё было нормально. Его рука казалась немного холодной, но сейчас осень, и он, вероятно, забыл свои перчатки. Он выглядел как обычный человек пятидесяти лет. Возможно, немного бледный, но у нас целые недели было мало солнца. Все бледные. Я бледный. Это нормально. Всё это нормально.

Среда

Сегодня я снова слышал этот голос, и думаю, что не я один. Билл проходил мимо нашего офиса, и я яснее ясного услышал «ОН НЕ ЖИВЁТ». Я поднял глаза и снова увидел его в виде трупа – гниющим, вонючим и костлявым. Более того, Бетти тоже это видела. Я видел, как она уставилась на него, широко распахнув глаза. Я подошёл к ней и попросил её помочь мне починить копировальную машину. Мне практически пришлось оттащить её от стола. Я спросил её, что она видела, и она притворилась, что не понимает. Она была рядом и когда я видел призрак Джен Сальер, и вела себя так, словно ничего особенного не происходило. Я спросил её об этом, и она начала плакать. Оказалось, что она и Джен видела, но она ничего не сказала из-за боязни показаться сумасшедшей. Так что всё то время, что я спрашивал Джен, что происходит, Бетти притворялась, ведя себя так, словно всё было нормально. Теперь, когда я думаю об этом, я вспоминаю, что Джуд тоже была в офисе. Она собиралась взять кофе или что-то ещё прямо перед тем, как я увидел Джен. Может, она тоже увидела Джен и сбежала?

После моих упрёков Бетти сказала, что видела призрак Джен и видела Билла в виде трупа. Вначале я испытал облегчение от того, что кто-то другой это видел. Ведь в этом и состоит наука, так ведь? Если кто-то может подтвердить ваши результаты, это делает их фактом. Поэтому это факт, что Билл – ходячий мертвец.

На этом моё чувство облегчения исчезло. Если Билл некий монстр, то что мне предполагается с этим делать? Бетти сразу же начала говорить о том, чтобы попытаться убить его. Только она использовала слово «это».

Глазам не верю: Бетти Смоленски, бывшая моей секретаршей последние восемь лет, спокойно разговаривает о том, как застать мэра наедине и убить его. Она пошла в библиотеку и сделала фотокопии кучи страниц из руководства для авторов детективов, книги о лучших способах убийства людей или что-то в этом роде. Сказала, что не хотела оформлять её, так как это могло показаться подозрительным. Она просто приняла как должное то, что Билл должен быть убит.

Господи. Я ведь голосовал за него. То есть, за это.

Бетти совершенно параноидальна. Она сказала, что нельзя узнать, сколько «их» всего существует или что «они» такое. Я сказал, что единственным, кого я видел, был Билл, но, согласно ей, это ничего не значит. В конце концов, он обманывал нас раньше. Он обманывал нас долгое время – неизвестно, насколько именно долго. И только вчера он выглядел нормальным для меня. Так что, полагаю, она права. Мы не можем больше доверять одним нашим глазам.

Кто ещё в этом замешан? Карл Мюллер? Было бы весьма разумно для Билла

заполучить полицию н свою сторону. Чёрт, это было разумно даже того, когда я думал, что он живой человек. Является ли Карл одним из них? Что насчёт его заместителей? В последнее время Билл проводит с ними много времени, говоря о «программе против банд». Но о чём они в действительности говорят за закрытыми дверями?

Билл уволил Дженет Уилкс в прошлом месяце. В то время я думал, что он был прав – Дженет всегда была невыносима и не особо полезна для управления городского планирования. Но что, если происходило нечто совершенно другое? Могла ли она узнать слишком много? С другой стороны, Биллу надо было поддерживать своё прикрытие, делая то, что должен был делать обычный мэр. Увольнение ужасного работника было бы типичным делом.

Так нечестно. Я ничего об этом не знаю! Как мне предполагается узнавать, что делать? Я даже не религиозен. Но я не могу просто сидеть и заламывать руки. В смысле, это ведь неправильно, неестественно. Это словно я в своём уме, но весь МИР сошёл с ума. В этом нет никакого смысла, всё складывается не так. Я не стремился к такому. Я не просил об этом, и теперь я должен что-то сделать, но я не знаю что.

Мне 52. Я государственный служащий. Я не стрелял из винтовки с тех пор, как ушёл из КПОЗ, и я должен убить мёртвую тварь, управляющую моим городом? Это всё?

С чего мне вообще начать?

24 октября, 1999

Когда я вышел из моего дома, двое невидимок ждали меня – #17 и один из его спутников с прошлого вечера. Это потребовало от меня колоссального усилия воли, но я притворился, что не вижу их. Они следовали за мной, пока я направлялся к полицейскому участку, даже забрались вместе со мной в машину.

Второе зрение, похоже, не воспринимает отражения, так что было непросто держать их в поле зрения. Подобно смертным, они были склонны оставаться сзади человека, которого преследовали. Однако, когда они увидели пункт моего назначения, они стали крайне возбуждёнными – напрашивается слово «радостными». Один указал на меня, и мои руки внезапно покрылись кровью.

Это было раннее утро, но не настолько раннее, чтобы на улице никого не было. Женщина увидела, как я с залитыми до локтей кровью руками подходил к полицейскому участку, и начала кричать. Я сразу же заскочил в переулок рядом с участком, а двое невидимок последовали за мной.

Сейчас мне, наверное, нечего сказать. Я был в бешенстве, практически потеряв своё благоразумие. Эти незримые существа мучили меня, намеренно подставляя меня перед полицией. Я выбросил свои окровавленные перчатки, схватил мусорный бак и бросил его в – или, скорее, через – одного из своих мучителей. Он скорчился и упал, затем поднялся с улыбкой и шагнул через мусорный бак. Я неуклюже набросился на него, но мой кулак прошёл сквозь, не оставив никакого видимого ущерба. Другой невидимка казался напуганным, но первый – полагаю, он #18 – просто смеялся надо мной. Их рты двигались, но оба были совершенно беззвучны, хотя, похоже, они могли слышать друг друга. Я видел, как его рот двигался, но когда он осознал, что я его не слышу, то обратился к самым ребяческим и вульгарным видам жестов. Будучи вне себя от ярости, я кричал на них и размахивал кулаками, когда из-за угла появились два офицера полиции.

Я распознал их настрой – этот «полегче» подход представителей власти, столкнувшихся с сумасшедшим. Я сам использовал его в госпитале. Приложив титаническое усилие воли, я успокоился и спросил их, в чём, по их мнению, проблема.

«Проблема? Кажется, это у тебя проблема, приятель».

Я глубоко вздохнул. «Я арестован?»

Они обменялись взглядами. «Без понятия. Вы успокоились?»

Несмотря на гримасы и невидимые насмешки духов, я попытался сохранить своё самообладание. «Кажется, да».

«Так в чём ваша проблема?»

Я глубоко вздохнул и подготовил большую ложь. «Я узнал, что моего друга Джареда Шумейкера арестовали за хранение наркотиков. Опять. Я подумал, что смогу прийти сюда и спокойно с ним поговорить, но чем ближе я подходил, тем сильнее я на него злился, пока …полагаю, у меня была небольшая вспышка гнева». Я слегка улыбнулся при последних словах, мысленно умоляя их поверить в них.

«Вспышка гнева, да?» Я заметил его взгляд на мои перчатки и рукава. Призрачная кровь исчезла. «Вам действительно стоит следить за своим гневом».

Я просто кивнул, склонив голову.

«Слушайте, отправляйтесь домой и немного отдохните, ладно?»

«Вообще-то, я надеялся повидаться с моим другом».

Коп сузил глаза, и я сразу же пошёл на попятную. «Но, возможно, вы правы. Мне в самом деле стоит вернуться, когда мой стресс уменьшится». Я наклонился, чтобы поднять перчатки. «Прошу прощения».

«Просто не позволяйте подобному снова произойти».

В ходе этого обмена репликами #18 постоянно оставался в поле моего зрения, насмехаясь над моим положением. Когда я сел в свою машину, он последовал за мной, но не смог поехать вместе со мной, так как машина прошла прямо сквозь него.

Я оставил срочное сообщение для Скотта, затем постарался достичь Джареда по телефону. Это заняло два часа, но я преуспел. Но даже тогда наш разговор был коротким, но зловещим.

«Док, я думаю, в ту ночь в машине со мной что-то было».

Я сдержал саркастичное замечание и попросил его уточнить.

«Смотрите, когда копы остановили меня, всего на секунду…я почувствовал что-то ужасное, пахнущее словно дерьмо, док, а потом мне показалось, что я увидел руку, тянущуюся с заднего сиденья, чтобы положить этот грёбанный пакет. Оно было прямо там, всё время было прямо сзади меня! Копы быстро подошли, у меня не было времени спрятать пакет. Я ничего не смог увидеть на заднем сиденье, но там было темно…ну, типа как *слишком* темно, понимаете?»

«О чём ты говоришь, Джаред?»

«Я говорю, что меня подставили! Кто-то, *что-то* следовало за мной и подставило». Он сделал долгий, прерывистый вдох, после чего продолжил: «Это не всё. Кое-что случилось со мной в тюрьме. Не уверен, что, но что-то случилось».

«О чём ты?»

«Прошлой ночью они забрали меня из камеры – другие из блока хоть это рассказали мне, ненамеренно – *но я об этом не помню*. Меня не было пару грёбанных часов!»

«Ты ничего не помнишь?»

«Он замолчал на мгновение, а затем сказал: «Я помню глаза. Два глаза сверлили меня, большие и …золотые или типа того».

Мы оба минуту помолчали, а затем он произнёс: «Не думаю, что смогу остаться здесь, док».

«Что ты имеешь в виду, Джаред?»

«Я имею в виду, что мне надо выбраться отсюда».

Моё сердцебиение участилось. «Джаред, твой адвокат наверняка обойдёт это надуманное обвинение».

«Могу я тебе доверять, док?»

Я сказал ему, что да.

(Позже.)

Я проснулся от воплей. Это был #17, который каким-то образом производил громкие, пронзительный вопли из ниоткуда. Его рот не двигался. Он маячил прямо передо мной, когда я открыл глаза, и, боюсь, я невольно закричал. Я попытался ударить его, но он

отпрыгнул и оказался вне досягаемости, улыбающийся и показывающий мне средний палец.

Затем я…эта часть туманна, возможно, это было частью сна, но мне показалось, что я снова услышал голос, как в первый раз месяцы назад. В этот раз он произнёс: «СХВАТИ ЕГО СВОИМ ВЗГЛЯДОМ». Это было так, словно я подумал про себя, но это была не моя мысль. В этот момент мне, дезориентированному и грубо разбуженному, показалось совершенно разумным то, что я могу остановить это существо одним взглядом – и это сработало. Должен признаться в явной вспышке злорадства, когда я увидел его беспокойство из-за осознания, что оно не может сбежать от моего общества. Я позвонил Скотту. Наше общение, насколько я помню, прошло примерно так:

«Кто…? Бля, док, ты знаешь, какой сейчас час?»

«Я захватил невидимку. Пожалуйста, сейчас же приезжай и помоги мне разобраться с ним».

Я знал…откуда-то…что, если я отведу от него глаза, существо сможет убежать. С учётом этого, я сказал Скотту прийти к окну моей спальни.

Во время ожидания я провёл несколько импровизированных экспериментов над #17. Я швырнул в него подсвечник, который прошёл насквозь без видимого эффекта. Затем я держал зажжённую свечу посреди его местоположения, без какого-то видимого эффекта, не считая его возросших гнева и страха. Пока я держал его прикреплённым, он использовал свои трюки – кровь текла из стен; змеи и пауки выползали из углов, оставляя крошечные следы на полу; тени формировались в угрожающие фигуры. Но я не позволял себе отвлекаться. Теперь я уже знал, что они исчезнут, когда существо уйдёт.

Зазвенел дверной звонок, но я проигнорировал его, надеясь, что Скотт запомнил мои инструкции. Звон продолжался, но потом я услышал другой звук: стук по моему подоконнику. Всё ещё глядя на #17, я неуклюже открыл окно.

«Боже!» – воскликнул Скотт.

«Полагаю, ты видишь, в чём моя проблема».

«Что это, блядь, такое?»

«Это иллюзии, ничего более. Ты видишь невидимку?»

«Ага. Отойди, док». Скотт просунул руки через окно и сделал ими некий знак. И вновь бурлящий туман, который я уже видел прежде, вылился, похоже, из его тела в направлении существа. Поскольку мои глаза были направлены на это существо, я смог разглядеть эффект в подробностях. Его прозрачная «плоть», казалось, испарялась при касании с газом, обнажая эфемерные кости и внутренности. Существо упало на колени, умоляюще сложив руки. Я собрался вынудить его дать обещание держаться подальше от меня, но, ругнувшись, Скотт снова поразил его туманом. Его эффект оказался тем же самым, хотя и менее впечатляющим. Скот потерял сознание. Это нарушило мою концентрацию.

Я взглянул на Скотта и увидел, что он упал на землю. #17 пробежал через дверь (не открывая её), и с тех пор я его не видел. В тот момент я был больше обеспокоен моим «наделённым» коллегой. Выбравшись через окно, я обнаружил, что у Скота была холодная, липкая и бледная кожа. Его зрачки были расширены, а пульс был нерегулярным и нитевидным. С огромными усилиями я поднял его и начал нести к передней двери, когда осознал, что у меня нет ключа. Я укладывал Скотта в кусты, когда неясная фигура подошла к моему дому и увидела меня.

«Что за нахуй?» – сказала она гортанными тонами, выдающими плохое образование.

Я лишился дара речи на мгновение, как и этот новоприбывший. Мы заговорили одновременно. Я спросил, что он делает на моей собственности. Он спросил, я ли доктор ван Вик. После этого мы замолкли, прежде чем снова заговорить одновременно. Я сказал, что это не его дело, а он сказал, что его послал Джаред.

Это стало облегчением. «Если вы друг Джареда, останьтесь с этим человеком. Мне надо открыть переднюю дверь».

Я забрался через окно и открыл дверь – перед этим надев халат и положив в карман пистолет. В конце концов, у меня были лишь слова незнакомца о том, что он от Джареда, хотя, должен сказать, они казались людьми схожего типа.

Когда я открыл дверь, он стоял там со Скоттом, повешенным через плечо словно мешок риса. Я быстро втащил его внутрь, а затем огляделся проверить, не проснулись ли соседи. По моей просьбе, мужчина пронёс Скотта вниз в мою клинику – место, которое, похоже, нервировало его. Он спросил, чем я занимаюсь, и я выдал ему обычный трёп о том, что клинический консультант.

Беглый осмотр Скотта не выявил недуга, который я бы мог идентифицировать. Его сердцебиение было медленным и слабым, давление крови и температуры были низкими. Казалось, что он находится в шоковом состоянии, так что я положил его ноги на скобы моего кресла для осмотра, опустил его голову и накрыл его одеялом. Пока я готовил инъекцию стимулятора, друг Джареда начал суетиться.

«Эм, доктор? Я получил сообщение от Джареда. Оно типа как важное».

«В самом деле? Тогда выкладывайте».

«Ну, он, эм, он типа собирается сбежать из тюрьмы в пять часов этим утром».

Я чуть не выронил шприц.

«Что? Как он планирует это сделать?»

«Он сказал, что собирается использовать свои…эм…силы». Мужчина переминулся с ноги на ногу. «Он сказал, что и у вас и него есть силы и прочая херня. Что вы вроде как…святые».

Материалы по делу ИНТЕРПОЛ 0034297375 (продолжение)

прошла много миль до магазина. Вы должны понять – мой сын, мой первенец был очень болен. После того, как нефтяная компания выкупила нашу землю у правительства, и люди в правительственных грузовиках пришли убить нас всех, мой муж умер. У меня было мало денег, и когда мы пришли в новое место, местные нас невзлюбили. Они думали, что проблема с армией и нефтяной компанией последует за нами. Нам пришлось жить в грязном месте. Мой сын заболел. Человек из продовольственной компании сказал, что это из-за грязной еды, и что, если я куплю еду в его банках, мой сын выздоровеет. Поэтому я отправилась в дорогу, оставив сына и дочерей с сестрой.

Когда я пришла, там была длинная очередь тех, кто хотел встретиться с человеком из продовольственной компании, но когда я его увидела, мои глаза внезапно раскрылись. Я увидела, что он вовсе не был человеком, а был духом с головой шакала. Я увидела своего мёртвого мужа, стоящего рядом со мной. Я могла видеть сквозь призрак моего мужа, словно сквозь мираж на равнинах, но я также могла видеть его таким, каким я видела в ночь, когда люди из армейских грузовиков застрелили его.

Я была не единственной, кто мог видеть шакала. Его увидели и другие женщины. Многие закричали и сбежали. Другие сражались с ним. Возможно, я была не единственной, кому помогали духи умерших, поскольку была женщина, сражавшаяся с помощью магии, но зверь из продовольственной компании был слишком силён. Он вырос в размере, а его руки обратились в когти, как у льва. Все остальные умерли.

Вы арестовали меня. Почему? Я не убивала человека. Я лишь сражалась со злом, которое бы растерзало вас, меня и всю нашу страну. Вы можете посадить меня в тюрьму. Какое мне до этого дело? Мой дом разрушен. Весь мир теперь для меня тюрьма. Убьете меня? Я видела, как мой муж умер и вернулся. Я не боюсь мучений или смерти.

Возможно, вас обманом заставили следовать за шакалами, или, возможно, вы думаете, что вас вознаградят за верность. В обоих случаях вы дурак. Единственная награда, которую они могут предложить – это возможность оказаться среди последних съеденных. Возможно, в итоге они заполучат нас всех, но я буду сражаться бок о бок с духами умерших, и сломаю челюсти этих тварей, даже если они сомкнутся на моей глотке.

«Святые?»

«Что вы творите чудеса, останавливаете злых духов и всё такое».

Как я уже говорил, он произвёл на меня впечатление плохо образованного человека, но даже его неоформленный разум оказался достаточно сложен, чтобы его смутило данное ему объяснение.

«Джаред показал мне кое-какие штуки, которые он может делать, и его показывали по ТВ».

«Ну, это определённо правда, что Джаред и я – как и этот человек – обладают некоторыми необычными способностями. Едва ли я считаю себя "святым"». Говоря это, я вколол Скотту его инъекцию.

«Однако вы поможете ему, так, док?»

«Не уверен. Его план неоснователен. Он правда думает, что у него получится?»

«У него нет выбора, док! Он сказал, что собирается добиться перевода в комнату для больных сегодня ночью, чтобы держаться подальше от главной твари, затем он хочет сбежать прямо перед рассветом. Он думает, что они не смогут преследовать его днём.…Это так?»

«Если у них столько влияния на полицию, как он, похоже, думает, то им может даже и не понадобится преследовать его лично. Он даже не вооружён!»

«У него есть меч веры и сильные праведные руки! Он показал мне. Он может творить эти чудеса».

«Мы пойдём», – вмешался Скотт, его глаза теперь были открыты, залитые кровью и затуманенные.

«Скотт? Что с тобой случилось?»

Он криво улыбнулся. «Когда я использую туман смерти, я понемногу умираю. Думал, ты знал это, док». Он повернул голову к другому человеку. «Как тебя зовут?»

«Джарвис – я брат Джареда». Я мог только предполагать, что он подразумевал в виду слово «брат» в семейном, а не обиходном смысле.

«Возьмём мой грузовик, – отважился Скотт. – Номерные знаки грязные, так что никто их не увидит».

«Скотт, ты не в состоянии вести».

«Я поведу», – вызвался Джаред.

«Погодите, – резко сказал я. – Скотт, ты правда считаешь, что у Джареда есть какой-то шанс на побег? Мы, вероятно, просто засовываем наши шеи в петлю, которой он обвязан».

«Я не знаю, – сказал Скот. – Но вот что я знаю: ему известно, где ты живёшь, где я живу, и где живут мои жена и дети. Я знаю, что, если мы оставим его, мы будем следующими в очереди на ликвидацию. Я видел, как ходячий мертвец угрожал моей семье. Остановить их – для меня самое главное. *Самое главное*».

Он с трудом слез со стола. «Пойдём, Джарвис. Нам он не нужен». У Скотта подгибались колени, когда он говорил это.

«Ты идиот, – пробурчал я. – Дай мне минуту, чтобы собрать вещи».

До полицейского участка поездка заняла полчаса. Я ощущал её крайне сюрреалистичной, возможно, из-за самолечения. (У депривации сна есть только одно лекарство, но каждый студент-медик знает несколько средств для улучшения.) Моё чувство страха было странным образом уменьшено декорациями к Хэллоуину, которые, кажется, украсили каждую улицу. Неожиданно для себя я вспомнил о преждевременном рождении ребёнка Ребекки, когда они надеялись на ребёнка к Рождеству. О своих первых днях в качестве интерна, выменивающего лекарства от похмелья после вечеринок реаниматологии. О работе в морге в Новый год. Странное время года, в которое мы все молимся о мире, напиваясь и убивая друг друга. Я не разговаривал с Ребеккой два года. Через несколько дней моей племяннице исполнится шесть. Понятия не имею, какого рода подарки или открытки подходят для шестилетней.

Я, казалось, уже вечность преследовал ходячих мертвецов, но только сегодня я осознал, насколько большая часть моей жизни ускользнула от меня.

Не знаю, почему я настолько интроспективен. Возможно, шквал причудливых данных – #17, потеря сознания Скоттом, попытка побега Джареда – настолько утрамбовал мой мозг, что ему пришлось создать странные новые синаптические связи, связывающие мои нынешние впечатления с глубоко похороненными воспоминаниями и желаниями.

Я так устал. Должен не забыть написать завтра рецепт для стимуляторов. Я практически отключаюсь.

Тем не менее, я должен дописать до конца про случившееся. Сделать это, пока ещё не забыл. Завтра это всё может показаться сном. Оно уже им кажется.

Мы прибыли к участку полиции около 4:50. Возник небольшой спор. Джаред хотел вести. То есть Джарвис. Скотт и я расположились в задней части его внедорожника, чтобы быть готовыми помочь Джареду забраться, когда мы его заметим. Скотт вытащил гигантский болторез, в ожидании наручников на Джареде. У меня были бинты и одеяло.

Мы услышали выстрелы до того, как его увидели. Джаред мчался к углу на всех парах, но неуклюже, спотыкаясь. В руке у него был рассекатель, а по левой ноге стекала кровь. Я открыл заднюю дверь грузовика и крикнул Джареда, когда из-за угла вышло двое *существ*. В предрассветном свете было сложно их разглядеть. Думаю, они были гнилью, из разновидности с охватывающим их чёрным туманом. Я выстрелил и попал в одного, но существо лишь замедлилось. Второй бросился на Джареда, хлестнув его спину голыми руками. Он споткнулся вперёд, как раз когда из-за поворота вышли два офицера полиции с пистолетами в руках. Вторым зрением у обоих были видны чёрные пятна, которые, похоже, соответствовали их системе кровообращения.

Скотт выкрикнул проклятья хриплым голосом, и снова излил ядовитый туман из своего тела. Он повалил на ближайшего из гнили, и плоть заметно скукожилась на его костях. Джаред сделал огромный прыжок, схватившись за заднюю часть машины. Затем на нас напал второй из гнили. Зарычав, он прыгнул на бампер и схватил заднюю дверь.

Оба копа открыли огонь. Скотт затаскивал Джареда в грузовик и кричал Джарвису давить на педаль. Гниль, запрыгнувшая на грузовик, начала заползать внутрь. Я посмотрел на него и крикнул: «Замри!». Оно запнулось на мгновение, а затем ринулось в кабину. На его руках были ужасные когти, попавшие мне по лицу. Я ощутил, ка кони проткнули мою щёку; на мгновение я почувствовал кладбищенский вкус. Затем Джаред ударил его рассекателем, и Скотт поступил также с паяльной лампой.

Похоже, пламя погрузило существо в безумие. Я не решился использовать пистолет в такой тесноте, но я схватил электродрель. Оно продолжало неистово молотить руками Скотта и Джареда, но оба мужчины неумолимо окружали его. Джаред схватил его за ремень, чтобы погрузить свой клинок ему в живот, Скотт схватил его плечо и прижал лампу к голове, я навалился на его ноги и засунул дрель в плоть его бедра.

Когда мы закончили, внутренности грузовика были забрызганы кровью от нас всех – но, как мы заметили, тело гнили рассыпалось в прах. Я повернулся посмотреть на своих спутников.

Внутри Церкви Подтверждённой Веры

Специальный выпуск Пост-Трибьюн
под авторством Дениза Ренке
12 октября 1999

В течение месяцев замкнутая, скрытная церковь встречалась по воскресеньям в кинокомплексе AEM 6. В отличие от других церквей, занимающихся публичным проповедованием, службы в Церкви Подтверждённой Веры открыты только для её членов – а членство только по приглашениям.

Несмотря на слухи о Церкви и проведённое полицейскими чиновниками расследование, руководство AEM 6 всё также позволяет прихожанам собираться по утрам

воскресенья. Патрисия Сиснарос, администратор кинокомплекса, решительно защищает своих арендаторов.

«Назовите мне хотя бы на одну вещь, которую Церковь сделала неправильно, – сказала Сиснарос. – Насколько я могла заметить, они идеальные арендаторы. Никто не жаловался мне, они оставляют кинотеатр чистым, когда заканчивают, и они платят ренты вовремя. Возможно, они молятся не так как вы или я, но я вроде как думала, что Америка основана на свободе вероисповедания».

Шериф Джонас Фрэнкл менее оптимистичен в отношении Церкви. «Я слышал о них слухи, – говорит он. – Слухи о том, что они говорят много бреда, и, возможно, готовятся к каким-то бредовым действиям. Они заявляют, что являются христианами, но я слышал, что здесь много разговоров о «врагах», «демонах» и «развращённых», с которыми нужно «разобраться». Конечно, жалоб не было…пока что. Но мы знаем, кто ходит в этот кинотеатр по воскресным утрам, и, будьте уверены, мы будем пристально следить за ними, если они приблизятся к клинике планирования семьи или чему-то такому».

Хотя против самой Церкви не выдвигались официальные обвинения, двух её членов арестовали за нарушение законов о преследовании. Оба заявляли о нежелании оспаривать обвинения.

Вероятно, преступники встречаются в любой пастве – но когда двух членов крошечной церкви арестовывают за одно и то же преступление в течение трёх месяцев, слухи не могут не пойти. Церковь всегда была крайне закрытой – в некоторых случаях даже до агрессивности.

Этим утром я стал первым чужаком, который увидел собрание Церкви Подтверждённой Веры.

Это было непросто: люди были расположены и у внутренних дверей в кинотеатр, и снаружи у запасных дверей. Даже входы во весь кинотеатр патрулировался. Но я забрался в здание до того, как прибыли члены церкви. Бывший работник рассказал мне о служебном проходе над подвесным потолком кинотеатра, и именно там я ожидал начала службы.

Проход был широкий, но всего три фута в высоту. (Он использовался для ремонта звуковой системы кинотеатра.) Мне пришлось ползти, и с каждым дюймом я слышал, как опоры слегка двигаются и скрипят. Единственный свет, который здесь был, поднимался снизу, сияя через трещины в их потолке – моём полу. Казалось, что здесь было много трещин, что было не очень ободряющей мыслью, когда ты на высоте двух этажей.

Приложив глаза к одной из самых больших трещин, я смог увидеть часть прохода между рядами и несколько прихожан. В отличие от многих церквей, большинство людей находилось впереди. Не было музыки, не было гимнов, и было только одно короткое чтение – Иов 29 и 30. Я ни разу не видел того, кто вёл службу, но его голос был громкий, глубокий и мощный, наполненный безоговорочной верой.

После чтения лидер попросил новых членов шагнуть вперёд и представиться. Их было двое – женщина и мужчина. Они нерешительно вышли вперёд. По сравнению с голосом лидера, их голоса звучали тихо и робко. Они сказали, что их зовут Боб и Мэри Энн.

«Наш мальчик, – сказала женщина. – Он ранен – серьёзно. Он в больнице, и он не приходит в себя. Доктора осмотрели его и всё сделали, и сказали, что нам остаётся только ждать».

Возникла неловкая тишина, и затем мужчина добавил: «Его сбила машина».

«Я могу исцелить вашего мальчика». Это был новый голос - женский голос, высокий, чистый и пронзительный, но с ноткой теплоты и жалости.

«Всё так, как она сказала, – это снова заговорил лидер. – Телесные раны ничто для нас, тех, кто услышал голоса ангелов и кому поручено исцеление духа мира. Мы можем – если у вас есть вера. Христос, Сын Божий, отдал своё тело, чтобы спасти нас. Вы, как родители, готовы отдать свои души, чтобы спасти своего ребёнка?»

Пара не ответила. Они были впереди, где я не мог их видеть, но я мог видеть, как другие члены церкви наклонились вперёд в своих креслах. Выглядело это практически так, словно они смотрели фильм.

«Не сомневайтесь – чудо, которое вы ищете, может стать вашим. Нет ран, которые не под силу реальной вере – но мы не будем разбрасывать свой жемчуг перед свиньями. Вы должны заплатить за здоровье вашего сына, и это будет высокая цена».

Что-то в его голосе – таком высокомерном, таком донельзя уверенном – вызывало мурашки по всему моему телу.

«Но не бойтесь! Наш Бог любящ и милосерден. Путь тяжёл, но не жесток. Цену не следует бояться, её следует принять! Я прошу вас отдать ваши души – но отдать их подлинному Богу, Богу спасения и чистоты».

Члены церкви начали раскачиваться в своих креслах.

«Сейчас нет времени на сомнения! Сатана поднялся, чтобы уничтожить мир! Чудища бродят по нашим улицам в человеческом обличье, тогда как ангелы вооружают праведных, чтобы уничтожить врага! Привлекательные маски слуг дьявола рассыпаются, и могилы широко раскрываются, свидетельствуя о пришествии Судного Дня!»

Он внезапно понизил голос, но остался таким же слышимым.

«Мы можем спасти вашего мальчика, но мы не будем спасать его жизнь только ради того, чтобы смотреть за падением его души. Война Добра против Зла быстро приближается, и мы просим вас спастись, присоединившись к правильной стороне. Скажите да, скажите, что вы солдаты господни, и спасение может стать вашим. Откажитесь – и страдания вашего сына будут лишь тенью ваших мук в загробной жизни».

«Кто-то наблюдает за нами!»

Третий голос был безжизненный, гнусавый и холодный. Он не был громким, но, как только он был услышан, лидер замолк, и паства сразу же последовала его примеру. С высоты моего укрытия я видел, как человек в комбинезоне и тёмных очках медленно шёл по проходу. Он остановился прямо подо мной и запрокинул голову. Я подглядывал через трещину, которая была максимум полдюйма шириной, но я чувствовал, как он глядит прямо мне в глаза.

«Это один из *них*? Одно из дьявольских отродий?» Один из членов церкви поднялся и достал пистолет из-под пальто. Это была одна из немногих вещей, которые могли заставить меня отвести глаза от человека снизу. Я был напуган – слишком напуган, чтобы даже двигаться.

«Нет. Это человек». Когда человек с ледяным голосом заговорил, я, наконец-то, выдохнул воздух, который даже не заметил, что удерживаю. Я как-то почувствовал, что мне только что вынесли приговор.

«Убери пистолет, идиот!» – это был женский голос.

«Кто бы это ни был, он нужен нам живым». Это был первый говоривший. После его слов паства поднялась и побежала вверх по проходам. Я начал возвращаться тем путём, которым пришёл, ушибив колени о металлические леса. Это *я* был нужен им живым, и *мне* тоже нужно было таким и оставаться. Лидер сказал последние слова, которые я слышал от членов Церкви Подтверждённой Веры.

«Боб, Мэри Энн – у вас есть шанс проявить себя».

Дениз – мы, по-вашему, кто: репортёры или графоманы?
ЭАХ

У Скотта было артериальное кровотечение из огромного укуса на шее. Из его яремной вены изливалось столько крови, что глубокие борозды на его груди едва кровоточили. Я использовал прямое давление, но от него не было пользы. Он умер в течение минуты. Думаю, он пытался что-то сказать, но теперь я никогда не узнаю, что именно.

Джареду исполосовали спину, выстрелили в заднюю часть ноги, и оба его запястья кровоточили. На каждом запястье у него был браслет наручников, но цепь между ними была разорвана. Должно быть, он как-то сломал наручники, порезав кожу в процессе. Рана на ноге была тяжёлой; пуля повредила его бедренную кость. Он как-то продолжал бежать на этой ноге, ухудшая разлом. Я начал накладывать жгут, когда увидел проблесковые огни за нами и услышал сирены.

«Он выживет?» – прокричал Джарвис через плечо, мчась через сереющий рассвет.

«Я не знаю – ему нужно в больницу».

«Я не поеду», – простонал Джаред. Я подпрыгнул от испуга. Я предполагал, что он был в коматозном состоянии. «Док, мы должны… вернуться к участку полиции».

«Это безумие! Ты в критическом состоянии!»

«У тебя есть та клиника, так? Ты сможешь привести меня в порядок, так?»

«Нет, Джаред – »

«Док, если он попадёт в больницу, нас арестуют вместе с ним», – объявил Джарвис. Затем он выругался и выкрутил руль, провезя нас через деревянную изгородь и газон. Думаю, именно тогда копы и потеряли нас.

«Док, я прицепил след к нему – к их хозяину! Я могу найти его, только вылечи меня! – Глаза Джареда были широко раскрыты и умоляли. – Док, ты должен спасти меня!»

«Я тебе не грёбаный чудотворец!»

Его лицо было скользким от крови и блестящим от пота. Кривые зубы сверкали белым в его гримасе или улыбке.

«Но вы он и есть, док. Как и мы все».

Это были предсмертные слова Джареда Шумейкера.

Как правило, я стараюсь не ругаться. Я считаю ругань противной. Но я непрерывно ругался, когда тащил Скотта к переднему сиденью. Джарвис был в истерике. Я сказал ему остановиться на вершине холма и выпрыгнуть. Мне пришлось кричать ему, что Джаред мёртв, но мы ещё можем спасти себя. Пока я говорил, я опустошал бензобак пилы Скотта по всей задней части грузовика.

Джарвис сделал так, как я сказал. Мы выпрыгнули, и грузовик скатился с холма, врезавшись в фонарный столб. После этого мне пришлось поджигать его самому, пока Джарвис убегал. Думаю, с ним всё будет в порядке. Он не был ранен.

Вышедший из дома на весь этот шум мужчина обнаружил нацеленный в его лицо мой пистолет. Мне повезло. Шоссе было рядом. Я заставил этого мужчину проехать несколько съездов на запад, прежде чем мы остановились, и я заставил его выйти и отдать мне его пальто. Под ним он был всё ещё в пижаме. Надеюсь, бедняга не подхватит пневмонию. Я направил на него пистолет, и он побежал. Затем я вернулся в машину и направился на восток. Я сошёл с магистрали на наугад выбранном съезде, протёр руль и пошёл пешком. Через несколько кварталов мне попалась автобусная остановка. Я, насколько мог, перевязал своё разорванное лицо, затем обвязал его шарфом. К тому времени, как появились немногочисленные первые пассажиры, беглый осмотр выявил бы усталого старика, плотно укутавшегося в пальто из-за утреннего холода. Не думаю, что кто-то даже смотрел на меня.

26 октября, 1999

Моё лицо не исцелялось с той ускоренной скоростью, которую я ожидал. Это было проблемой: я полагался на не отмеченный ничем облик, если полиция обвинит меня в угоне. Моей надеждой было то, что жертва не сможет дать связных показаний. В конце

концов, его захватил и запугал ранним утром покрытый кровью человек. Это не способствует точным показаниям.

Кажется, что всё разваливается на части. Вчера я обнаружил, что меня забанили в рассылки охотников. Я спросил Лупэ, что происходит. Она ответила, что не хочет говорить об этом по телефону. Когда я встретил её после работы, она странно на меня посмотрела. Это уже был несносный день. Я видел не одного, а двух иллюзионистов на дневном телевидении, которые воспроизводили трюки Джареда, используя стандартные сценические фокусы. Обе передачи уделяли большое внимание его криминальному прошлому и впечатляющему побегу. Никто и не подумал сказать, что у него не было ни опыта, ни ресурсов, чтобы создать такие сложные иллюзии. Не упоминалось, что его никогда не подозревали в мошенничестве прежде. Нет, была лишь удобная чепуха о PCP, давшем ему силы сломать наручники, и полиции, запуганной массовой истерией. Я удивлён, что они не включили в историю болотный газ и метеозонд.

Что касается Скотта, то он был ужасно оклеветан. Я даже не буду повторять то, что они написали про него. Но Скотт не единственный, чья репутация была растоптана. Пристально на меня посмотрев, Лупэ спросила: «Это правда?». Я, естественно, спросил её, что за «это».

«В списке рассылки сказали, что ты не настоящий доктор. Там сказали, что ты потерял свою лицензию из-за экспериментов над трупами, и теперь ты занимаешься подпольными абортами. Что из этого правда, док?»

Было сложно понять, как поступить. С таким именем, как «Гуадалупе», она, вероятно, была католичкой самого суеверного вида. С другой стороны, я сделал не одно расширение и выскабливание набожным латиноамериканским католичкам.

Я не смог прочитать её, так что я рискнул положиться на правду.

«Да, я делаю аборты. Но, прежде чем ты представишь меня злобно ухмыляющимся над согнутой вешалкой, позволь уверить тебя, что я использую безопасные, стерильные процедуры. Я не делаю аборты в третьем триместре. И я сохранил свою медицинскую

Любимый Брэд,

Я умер. Мои душеприказчики дали тебе ключи от моей банковской ячейки. Вместе с этим письмом у тебя будет немного денег, фальшивые удостоверения личности и моё извинение.

Я прощу прощения, потому что я знал что умру – ужасной смертью – и не сказал тебе. Я прощу прощения, потому что я лгал тебе целые месяцы. И я прошу прощения, потому что, хотя ты этого ещё не знаешь, я разрушил твою жизнь.

Но обо всём по порядку.

Я никогда тебе об этом не рассказывал, но я много раз думал о самоубийстве ради защиты моей семьи от правды о моей ориентации. Я планировал съехать с дороги так, чтобы это казалось несчастным случаем. На самом деле, когда мы встретились в том баре, я как раз пытался набраться смелости сделать это. Ты пролил свой напиток на меня, и подумал, что я расстроился из-за того, что ты испортил мой пиджак. Ты даже и не мог представить, насколько я был в тот момент близок к тому, чтобы покончить со всем этим.

Ты извинился. Мы поговорили. К концу вечера я переродился. Ты был первым человеком, с которым я мог быть честен, и с которым я мог быть собой. Даже хотя это в итоге стоило мне жены и семьи, встреча с тобой была лучшим, что когда-либо случалось со мной.

Когда я оставил Глорию, я поклялся, что никогда не буду лгать тебе так, как лгал ей. Теперь я вижу, что это было просто самообманом. Мы оба втайне знали, что наши отношения были окутаны полуправдами – я жил другой жизнью, о которой ты ничего не знал.

Не было никаких грантов на обучение. Не было никаких циклов лекций. Я уходил так поздно, потому что я убивал монстров.

Я написал и удалил это предложение 20 раз. Я опробовал каждый подход, который

мог придумать, и я подумывал сказать тебе нечто более лёгкое, но менее правдивое. В итоге, я решил оставить этот мир, не кривя душой, что свелось к этим словам. Я убивал монстров.

С таким заявлением, я навсегда останусь в твоей памяти сумасшедшим. Возможно, возможно, если бы у меня была целая книга для рассказа о том, чем я стал, я бы мог убедить тебя в ином. Но я не могу позволить себе такую роскошь. Причина, по которой я пишу это сейчас, состоит в том, что я сомневаюсь, что доживу до утра. Сегодня, можно сказать, финал.

Это началось в июле, когда моя машина была на обслуживании. Я поздно возвращался домой на автобусе. Мы как раз повернули на 5-ю авеню. Ты сам знаешь, что там творится. Как бы там ни было, я увидел, как мальчик садится в лимузин в половине квартала от меня. Лимузин въехал в транспортный поток, и автобус какое-то время ехал с ним вровень. Люк в крыше машины был открыт, и я заглянул внутрь, как и ещё несколько человек с моей стороны автобуса. Я помню, что тот мальчик казался очень молодым. Меня смутила эта ситуация и я отвернулся.

Снова туда я заглянул уже новым взглядом. Время, казалось, замедлилось, и я видел вещи, которые были скрыты всего мгновение назад. Я увидел «ухажёра». Хотя я бы мог и прежде назвать его образно монстром, в этот момент я увидел его монстром буквально. Он был ужасен. Это всё, что я могу сказать о его внешности. Я видел, как монстр открывал свой рот. Я видел то, что у него вместо зубов. И я видел, как он бросился на мальчика. Тогда, в то невозможно долгое мгновение, я осознал, что стою перед выбором.

Если бы это случилось с тобой, ты бы, несомненно, попытался дать объяснение с точки зрения религии. Я знаю, что вера для тебя важна. Сам я подозреваю, что каким-то образом вступил в контакт с более примитивной стороной своей личности, которая, словно мой ид, незаметно держалась позади всю мою жизнь. Когда я увидел «монстра», память рода – ид-страж – вышла в моём разуме на передний план, принеся мне мудрость и оружие.

Звучит нелепо, но я пришёл к мысли, что было время в нашем прошлом, когда люди соперничали с другими видами. Думаю, мы выиграли ту войну, но использованные для этого навыки атрофировались и остались в спящем состоянии лишь в некоторых из нас. Но часть врагов выжила и скрылась среди нас. Похоже, мой ид-страж активизировался, когда я увидел одно из этих существ. Он предложил мне варианты.

Каковы бы ни были причины, я сделал свой выбор и побежал к кабине автобуса. Я схватил руль и заставил автобус врезаться в лимузин.

Монстр и я сражались. (Знаю, это вызовет у тебя смех – мысль о том, что я подниму на кого-то руку в гневе. Ты бы в такое не поверил.) Он был холодным. Моя кожа даже сейчас покрывается мурашками при мысли о нём. Его убийство было самой ужасной вещью, которую я когда-либо делал, но это то, что я совершил.

Меня не арестовали, и в новостях ничего не было. У меня есть теории насчёт всего этого, но, как я говорил, у меня мало времени.

Со временем я нашёл других подобных мне. Мы раскапывали глубже гнездо, которое породило того первого монстра. Оказалось, он был довольно молодым и слабым по сравнению с остальными. Сегодня ночью будет последняя битва. Если я погибну, и они опознают меня, то ты окажешься в опасности. Используй фальшивые удостоверения личности, чтобы сбежать. Хотел бы я оставить тебе больше денег, но я потратил все оставшиеся.

Я знаю, Брэд, что ты не любишь меня – едва ли. Ты воспользовался мной, чтобы обрести лучшую жизнь, но мне всё равно. Твоё присутствие, независимо от твоих намерений, сделало и мою жизнь лучше. Мы использовали друг друга.

Я люблю тебя, Брэд. Рад, что ты пролил свой напиток на мой пиджак.

Джим.

лицензию. Я был осуждён АМА, это правда. Ни одна больница не возьмёт меня на работу. Но это не означает, что я некомпетентный мясник или какой-то толкающий пилюли доктор Будьздоров».

Она сжала губы и отвернулась. Затем она спросила, знаю ли я, что случилось со Скоттом.

Я не мог рисковать ещё большим её отчуждением, поэтому я ответил, что не знаю.

(Позже.)

Я пытался позвонить Лиф и Окену. Лиф повесила трубку после того, как выплюнула ядовитый вздор о том, что она «всегда знала, что я был патриархальным позером, объективирующим тела женщин как машины по производству детей, которые можно включать и выключать когда захочешь». Окен перезвонил мне через полчаса. То, что он сказал, было гораздо более связным, но таким же неутешительным.

«Док, мне кажется, список рассылки разваливается на части».

«Что ты имеешь в виду?»

«Свидетель1 выкинул кучу людей из списка – не только тебя, но и Книжного червя и Охотника. Книжныйчервь создал собственную рассылку, и в ней есть парень, утверждающий, что он и есть изначальный Свидетель – что кто-то захватил рассылку и каким-то образом не подпускает его к ней. Мечутся самые разные обвинения – что такой-то бросил этого кого-то умирать при нападении на логово какого-то существа, что они…кем бы они ни были…были, ну, предупреждены».

У меня было неприятное воспоминание о Джареде, говорящем, что нечто ненаблюдаемое скрывалось прямо в его машине. Я подумал о невидимках, которые приходили в мой дом и уходили из него, когда хотели, задерживаясь лишь, чтобы помучать меня. На что полагается компьютерная сеть? Всего лишь на пароли, набранные на клавиатуре. Определённо, это не было большим препятствием для невидимых существ.

Я доверил свои страхи Окену. Он рассказал мне, как связаться со списком, который создал Книжныйчервь, но мы оба согласились с тем, что любая информация из обоих списков должна восприниматься с некоторым сомнением.

Я спросил его, можем ли мы встретиться лично, и он ответил, что вряд ли. Я спросил, не из-за Лиф ли. Хотя он не ответил конкретно, я не сомневался, что это она стала барьером межу нами.

Проклятье.

28 октября, 1999

Когда я сегодня вернулся домой, там меня ждало по меньшей мере восемь невидимок. У некоторых были плакаты. На одном было написано: «Помогите найти моего ребёнка!» На другом: «Я не смогу упокоиться, пока не буду прощён». Я пытался притвориться, что не вижу их, но они столпились вокруг меня, пихая мне в лицо свои жалкие таблички и грустные виды. Это было больше того, что я мог выдержать. Я закричал, схватил кочергу и начал неистово ею размахивать, «ударив» нескольких, после чего убежал в свою машину. К счастью, никто из них не последовал за мной. Я завёл двигатель и уехал.

Не знаю, что я буду делать. Все «наделённые», которых я знаю, либо мертвы, либо отреклись навсегда от моей компании. Мой дом кишит призраками, которым я не могу навредить. Я нарушил несколько крупных законов, и не добился ничего, кроме мучительных ран на лице – их и знаний о том, что неестественное намного более могущественно и распространено, чем я когда-либо даже мог опасаться.

У меня возник порыв рвануть к Ребекке. Я так долго был один. Как там звучит старая пословица? «Семья означает, что им придётся принять тебя назад»?

Но она ни за что не поверит мне без доказательств – и если невидимки последуют за мной, она окажется беззащитной.

Если такова цена доказательства и временного комфорта, то она слишком высока.

Нет. В эти праздники я не вернусь домой.

Дневник Люцимала

Всю свою жизнь я стремился сбросить свои человеческие ограничения. И сегодня я в этом преуспел. Сегодня моё старое, слабое я умерщвлено. Более не буду называть это имя. Сегодня я переродился, став большим, чем человек. Сегодня я демон. Сегодня я иду на войну с Богом.

Зовите меня Люцимал.

Однажды моё имя будет известно всем, когда я сломлю всё сопротивление и воцарюсь как Владыка Всех Миров. Битва будет долгой и тяжёлой, но страху нет места в сердце Люцимала. Нет места и для сомнений или сожалений или любых других человеческих слабостей. Есть место только для величия, для силы, для священного предательства. Есть место только для себя.

Моё старое я годами изучало оккультные искусства, идя путём слабости, сомнений и неуверенности. Моё новое я овладело ими за мгновение. Все мои усилия довели меня лишь до границ, и там я смотрел, сжимаясь от страха.

Затем я услышал Голос. Затем я увидел так, как видят демоны. Затем я сражался так, как сражаются демоны.

В тот день я убил низшего демона – какой-то бес, терпящий земное мучение, который годен только на наслаждение обычными людьми. У меня должна быть добыча получше этой. Я должен поедать сердца королей-демонов!

Я был не единственным, кого Голос одарил силами Ада. Одному был дан пылающий меч, как у стража Малика. У другого был голос, словно у Метатрона, способный подавить любого духа, который его услышит. Но я был одарён властью Нергала, одарён клубящимся туманом смерти, чтобы возвыситься над своими демоническими собратьями.

Другие – глупцы. Они не понимают, что произошло с ними. Женщина с мечом Малика, её зовут Джоан. Она думает, что её силы пришли от «Бога», и были даны для борьбы со «злом». Простофиля. Для меня – знающего человека – ясно, что Голос не заинтересован в таких хрупких, пустых концепциях, как «добро и зло». Когда с ваших глаз спадёт пелена, становится очевидно, что нет никакого добра, что это мир представляет собой зло, и что все в нём либо откровенно порочны, либо введённые в заблуждение пешки более разумных злых существ. Я убью её первой, когда она больше не будет полезна.

Не знаю, кем был этот Голос – Семиязой? Харутом или Марутом? Это не важно. Важно вот что: демоническая природа человечества пробуждается, и только я знаю, что это по-настоящему значит.

Конец близок. Апокалипсис – последняя великая война всех против всех – приближается, и повелители тьмы подыскивают запасные варианты. Только одно существо сможет подняться над разрушенным миром. Сейчас это может быть Сатана, Иблис или Зирас Неправедный – что неважно, ведь я ещё не собрал достаточно сил, чтобы бросить им вызов. К тому времени, как я смогу это сделать, его, скорее всего, свергнет новый повелитель. Я должен тщательно планировать свои действия. Великий правитель всегда привлекает ядовитую зависть. Я должен быть последним завоевателем, тем, кто нападёт тайно, когда все остальные истратят все свои силы.

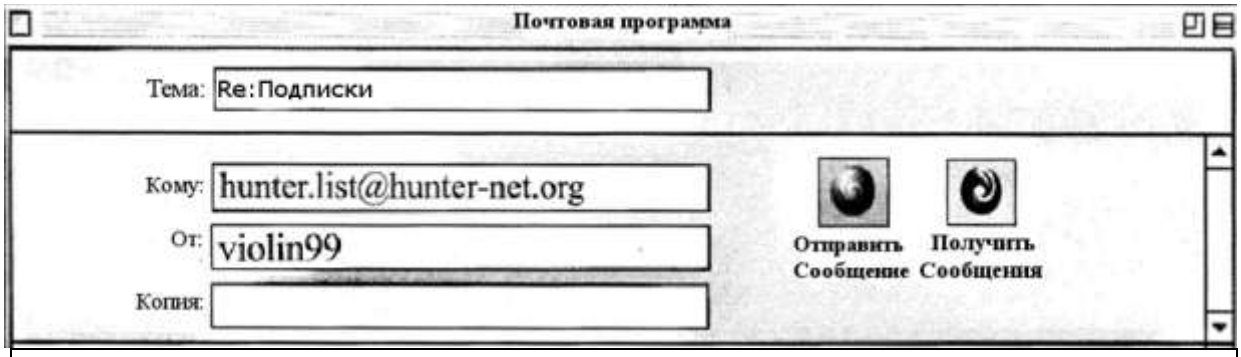
Таков план и Голоса тоже. Если ты не можешь победить в сложившейся битве – меняй правила. Если трон Сатаны слишком хорошо охраняется, то создай армию смертных простаков, чтобы ослабить адские силы. Многие из этих «наделённых» без сомнения будут сражаться за правое дело против демонов, неосведомлённые о том, чьим целям служат. Также многие умрут. Некоторые станут могучими воинами, пьющими смерти своих демонических врагов и принимающими их нечестивую силу. Эти немногие примут бой прямо у врат самого ада, и, пока Владыка Пламени будет занят, Голос планирует нанести скрытный удар, сместить ослабевшего правителя и занять его место. Если Голос сможет продолжать обманывать свои пешки, то так и будет. Если

же нет, то их собственное изнеможение сделает их лёгкой добычей для его силы.

Только у того, кто знает правду, есть какая-то надежда на выживание. Только у того, кто достаточно гордый, чтобы убивать, достаточно безжалостен, чтобы поглощать, достаточно мудр, чтобы выжидать, и достаточно порочен, чтобы предать.

Только у меня. Только у Светоча Зла.

Только у Люцимала.



Пожалуйста, уберите моё имя из этого списка рассылки.

Глава 2: Мир Тьмы (Игровой мир)

Итак оставь Меня, да воспламенится гнев Мой на них, и истреблю их, и произведу многочисленный народ от тебя.

– **Исход 32:10**

Вступление

от Диктаторша11

В течение последних нескольких месяцев в hunter-net призывали создать собрание материалов, чтобы помочь охотникам-новичкам в их деле. В особенности, новички просили материалы об истине в тенях, и о привычках и влиянии существ в целом. Строитель50 и я вызвались скомпилировать то, что мы знаем, в виде сочетания инструкции и руководства для новых охотников. Мы оба чувствовали, что у нас есть нужные опыт и базис, чтобы сделать такой документ полезным. Это результат совместных усилий, озвученный общим голосом.

Не все члены hunter-net согласились с принятием нами этой ответственности. Сообщество довольно разобщено, и некоторые занимают совершенно расходящиеся позиции по природе состояния охотников. Но интернете построен на принципах рынка идей, так что Строитель50 и я решили продолжать нашу работу, несмотря на возражения. Другие заявили, что подготовят свои собственные ресурсы. Прекрасно. Это освободит их голоса от требований к рабочей группе и от гнёта постороннего влияния.

В этом файле много личных мнений и домыслов. Здесь мало что есть бесспорного, и даже оно может измениться завтра. Это справочник, а не библия. Строитель50 и я не согласны по нескольким вопросам, и вы, возможно, не согласитесь ни с одним из нас. Но мы оба можем честно сказать, что мы опытны в нашем деле, и ни один из нас не настолько глуп, как наши критики хотели бы, чтобы вы думали. Возьмите, что можете, из нашей работы и примените к своему опыту. Если вы сможете улучшить или существенно исправить этот документ, то так и сделайте, но сохраняйте исходную историю исправлений. В будущем люди могут обнаружить множество различающихся исправлений документа. Пожалуйста, постарайтесь сохранить интеллектуальное происхождение каждой версии.

Часть 1: Каков реальный мир

Если вы читаете это, то вы сделали ту же ошибку, что и я – худшую в своей жизни. Охота – глупое занятие. Только глупцы будут заниматься ею. Поверните назад и вернитесь к своей прежней жизни.

Если вы остались, то, вероятно, прочитанное заставит вас передумать. Если же нет, то, вероятно, вы узнаете из него достаточно для того, чтобы достичь чего-то хорошего, прежде чем вы падёте. Судя по тому, что я видела, большинство из ответивших на наш призыв делает существенные ошибки и быстро умирает. Однако же не все. Я уже некоторое время исполняю эту миссию и всё ещё жива. Я пишу эту статью в надежде, что некоторые из вас также выживут. Прошу, уделите ей внимание.

Моё происхождение не важно. Я хорошо образована, я начала исследовать наши вопросы из-за симпатии, а не отвращения, и достаточное число людей считает мня эрудированной, чтобы одобрить мой вклад в этот проект. С учётом вышесказанного, прошу вас быть осторожными с информацией из этого текста. Ваша жизнь свернула в новом, смертельном направлении. Если вы раскроете то, что узнали здесь, или злоупотребите этим, вы подвергнете себя и всех наших опасности.

Есть некоторые базовые вещи, которые вы должны понять. Не обманывайте себя. Монстры правят миром. Они всегда им правили. Возможно, всегда будут. Это первый, последний и самый важный урок, который вы должны выучить.

Если вы твердо намерены столкнуться с неизведанным, то вы лишаетесь вашей жизни. Многие из нас умирают. Ваше будущее может быть кратким и мрачным. Вместо того, чтобы зацикливаться, примите это и попытайтесь достичь как можно больше в оставшееся вам время. Сконцентрируйтесь на тайнах, которые вы можете узнать, и на непростительных вещах, от которых вы можете избавиться, пока ещё дышите. Лучше сохранять позитивный настрой перед лицом наихудшей судьбы.

Вы, несомненно, знаете, что эти существа могут убить вас или сделать нечто ещё хуже. Если бы они были маленькими, слабыми и метафорами для человеческих слабостей, они бы никогда не показывались. Но они не маленькие и не слабые. Они большие и сильные и держат ночь в стальной хватке. Вполне возможно, что вы в какой-то момент столкнётесь с монстром лицом к лицу, скорее всего в результате ошибки. Возможно, вы выживите, возможно – нет. Я видела, как труп проломил череп человека. Если вы не можете избежать попадания в лапы непреклонного врага, то пусть это произойдёт на службе другим – людям, которых вы можете спасти, или друзьям-наделённым, которых вы можете защитить.

Но то, что монстры физически сильны, на самом деле не относится к делу. Я не собираюсь учить вас сражаться. Я пишу это потому, что хочу поделиться результатами исследований, выполненных мною и моими коллегами. Мы углубились в истины мира, созданного монстрами, пока мы спали. В отличие от информации о наблюдении или убийстве – которая, увы, широко доступна – эта инструкция больше нигде не может существовать. Я, можно сказать, специалист по истине, и я должна поделиться этим знанием. И, что более важно, у этого веб-сайта, скорее всего, будет короткий срок жизни. Он может быть уже захвачен. Поэтому маловероятно, что я обновлю этот документ, так что я постараюсь говорить коротко и ясно. Я решила не ставить под угрозу себя или своих союзников, оставаясь на связи.

Для начала, я должна развеять ваши иллюзии. Отбросьте мысли о том, что вы своего рода протагонист, персонаж романа или кино. Это не американский фильм. Да, мы получили особые силы, но нет никаких доказательств, что наделённые бессмертны или защищены от законов природы. Более того, мы все слишком легко умираем.

В истории было полно гениев, блестящих генералов, великих лидеров и великолепных атлетов. Сейчас они все мертвы. Я видела, как умирали другие наделённые. Как умирали многие из вас. В моей жизни в другой стране, до того, как я получила свои силы, я видела, как многие герои умирали, защищая своих супругов, детей и дома. Их усилия были благородными, но абсолютно бесполезными. Я лишь надеюсь быть такой же благородной в своём последнем провале.

Мы люди. Мы не одеваемся в яркие костюмы, после чего сражаемся со сверхъестественным и выходим сухими из воды. Это не детская игра. Мы просто люди, сильнее, чем были раньше, и с особыми способностями, но по-прежнему люди.

Обдумайте эту истину. Как я слышала, для охоты использовался термин «Самая опасная игра». Это само по себе урок. В той истории жертва обратилась против охотника. Не стоит ожидать, что история будет другой, просто потому, что *вы* охотник. Вы умрёте или получите ужасные ранения в ходе вашей миссии. Возможно, вас поработят, или вы проведете остаток своей жизни за решёткой или в качестве «пациента» психиатрической клиники. Ваша семья и близкие могут быть убиты, изнасилованы, замучены или подвергнуты несправедливому заключению. Ваше имущество может быть конфисковано правительством по фальшивым основаниям. Поймите:

Это случится с вами. Этого нельзя избежать.

Величайший недостаток человеческого разума состоит в том, что мы не способны поверить в то, что станем жертвой. Всё это происходит с «кем-то другим». Примите вы

это или нет, но мы все этот кто-то другой. Неприкосновенных нет, кроме, возможно, некоторых существ, с которыми мы сталкиваемся. Если вы осторожен и разумен, то вы сможете выживать долгое время. Но рано или поздно вы будете травмированы или убиты. Если вы не можете справиться с этим знанием, оставьте это дело сейчас.

Второе заблуждение, которое необходимо исправить – что изменившие нас существа безукоризненны. Если бы им можно было полностью доверять, они бы не стали наделять нас такими силами и отпускать с такой непонятной инструкцией. Враг нашего врага не всегда наш союзник. Наши создатели могут просто использовать нас, как оружие – словно пистолет – которым они пользуются с безопасного расстояния.

Я бы не удивилась, если бы узнала, что Посланники сами монстры, или создания какой-то ещё одной фракции, которую мы пока не встречали. Да, наше занятие охотой может вознаграждать само по себе – в виде совершаемых нами хороших дел – но эта награда мимолётна. Даже если мы спасём всех тех существ, которых можно спасти, и уничтожим остальных, какой станет наша новая роль? Мы действительно настолько отличаемся от тех, с кем сталкиваемся? У меня нет ответов, я могу только посоветовать вам дорожить людьми, которых вы знаете, и использовать доступные вам сегодня ресурсы. Завтра их может не быть.

Третий урок, который необходимо выучить – мы не можем обнажать истину перед всеми людьми. Мы не можем победить врага и потом уехать в закат. Нет никаких свидетельств того, что монстры являются чем-то новым. Более того, это мы, похоже, новое, тогда как эти существа были всегда.

Учитывая это, обычный мир, в котором вы жили до того, как узнали о монстрах, был паутиной лжи. Наркотики, гомосексуализм, религиозный экстремизм, организованная преступность, сексуальные преступления, домашнее насилие – явления, презираемые западным обществом – все они существуют. Вы можете даже знать людей, участвующих в такой деятельности или принадлежащим к таким запретным группам. Но общество в целом не обращает внимания или отмахивается от этих явлений и людей. Почему? Потому что человечество предпочитает видимость реальности. Мы предпочитаем форму функции. Люди не обращают внимания или игнорируют неудобства, если они противоречат мирам, которые мы создаём для себя. Попытайтесь поспорить о политике с человеком, считающим себя частью идеологического движения. Когда вы укажите на недостатки его системы верований, он либо проигнорирует их, либо оскорбится, вместо того, чтобы признать ошибки в своих взглядах. Теперь попытайтесь рассказать тому же человеку, что вся его реальность ложь, и что монстры существуют.

Обычные люди не могут принять реальность такой, какой мы её знаем, потому что они не могут постичь её, и им никогда не позволяли этого сделать. Каждая систематическая идеология в нашем мире служит тайной цели этих существ. Они постоянно наблюдают за нами. Каждый раз, когда группа людей собирается вместе ради общей цели, один из этих людей почти наверняка получает приказы от этих существ, или на самом деле является замаскированным монстром.

Если рассмотреть, к примеру, политику, то все первые правительства служили богам через жреческую иерархию. Предположить, чем эти «боги» были на самом деле, будет несложно, верно? Империализм был основан на подавлении людей, пока власти принимают на себя контроль. Феодализм, казалось, помещал власти на близкий простолюдину уровень, но эта близость просто упрощала хищникам управление стадом. Каждый, кто ностальгирует по сильному лидеру, является коровой, тоскующей по комфорту загону бойни.

Сейчас миром правит капитализм. Это тоже всего лишь эффективная система, при помощи которой нами управляют монстры. В Соединённых Штатах около 95% ресурсов контролируется 5% населения. Это справедливо? Это свобода? Нет, говорю я вам. Это просто способ современных хищников скрываться среди своей добычи, обладая всеми

благами и едой, и требуя работать на них взамен. Феодализм никак не отличается. Мы можем лишь надеяться, что среди контролирующего меньшинства вообще есть люди.

Мы, наделённые, не обладаем иммунитетом к внедрению или уловкам монстров. Разногласия, разрушившие hunter-net и его сеть доверия, как раз то, чего вы могли опасаться больше всего. Мы организовываем, а они внедряются. Как и всегда. При этом мы являемся их жертвой, несмотря на то, что мы можем сделать. Если бы мы просто сражались с восставшими мертвецами – неразумными – то в нашем деле всё было бы ясно. Но они вводят нас в заблуждение фальшивой информацией, и возможно даже прикидываются нами, обращая нас друг против друга. И, конечно же, они заполнили мир удобной ложью, так что мы сражаемся против них, их добровольных слуг, их легионов пешек и коллективной мысли самого человечества.

И всё же, наша тюрьма такая не потому, что монстры уложили в ней каждый кирпич. Человечество позволило этому произойти. Являясь индивидами, мы также и группа. Наши общества настолько поглощены видимостью, что мы проглядели содержание. Мы скорее обвиним женщину в том, что её саму изнасиловали, чем признаем, что другие действовали жестоко и бесчеловечно. Спрятав голову в песок, человеческая культура никогда не раскроет свои глаза и не увидит угнетение нелюдьми. Если вы думаете, что сможете пробудить этого гиганта, то вы живёте в сказке. Мы не сорвём завесу. То, что нас заставили увидеть, не означает, что остальные готовы последовать нашему примеру.

Если вы захотите распространить своё послание, то как бы вы это сделали? Правящие из теней существа контролируют СМИ. Сообщение в газеты или на телевизионные станции равноценно засовыванию головы в петлю. Они *ждут* вас. Я удивлена, что тот человек, которого убили в Чикаго, прожил достаточно долго, чтобы появиться на телевидении. Возможно, то, что эти существа позволили ему раскрыться, было частью их замысла? Новые средства связи и технологии не обязательно являются решением. Наш противник тоже хорошо образован. Есть все основания полагать, что некие очень сложные пауки ползают по сети в поисках связанных с незримым миром ключевых слов.

А если ваше слово будет услышано, то что произойдёт тогда? Множество проповедников – от религиозных фанатиков до военных сил и политических партий – выкрикивает свои убеждения. Здесь, в Соединённых Штатах, есть и другие группы, такие как верующие в инопланетян и приверженцы теорий заговора. Вы знаете «истину» и можете спасти миллионы жизней, но так же может и каждый, кто стремится увековечить свою цель.

Обычные люди оглушены теми, кто выкрикивает свои версии истины. Более того, сверхъестественные силы и их прислужники могут уделить намного больше внимания призывам, чем широкая общественность. Единственное хорошее, что, возможно, смогут сделать публичные выступления, это выманить тех, кто слушает слишком внимательно. Возможно, вы сможете избавиться от них раньше, чем они от вас. Не самая лучшая стратегия, но получше некоторых.

8 августа 1991
Нижний Коллмст
Россия
Дорогой друг по переписке

Сегодня мне очень грустно, но все остальные здесь очень счастливы. Причина в том, что один из мужчин в деревне сбил и убил волка своим грузовиком. Это было случайностью, но всё равно устроили большую гулянку. Моя бабушка сказала, что мы всегда устраивали гулянки, чтобы отпраздновать убийство волков, но это празднование было больше, поскольку правительство начало предлагать крайне высокую цену за волчий мех.

На гулянке все стояли вокруг мёртвого волка и кричали: «волк, не злись на нас, это

не мы убили тебя, это русские убили тебя».
Теперь мёртвый волк отправится в Москву.
Твой друг,
Милена Бабенко

Другое распространённое заблуждение недавно наделённых – монстры действуют в одиночку. Это не так. На самом деле, они окружают себя структурами и наращивают власть. Один из наших противников может основать культ, организацию или фирму. Затем это существо выдаст себя за человека и завоюет доверие, необходимое, чтобы забрать желаемое у рекрутов, будь то богатство, кровь или души. Люди, как правило, являются социальными существами. Мы подчиняемся властям, которые подают правильные вербальные и физические знаки. Тот, кто внимательно наблюдает за нашим видом, может воспользоваться этой слабостью. Возможно, ей научили их предшественники наших. Как бы там ни было, вместо того, чтобы существовать независимо друг от друга, наши противники используют человеческие ожидания, чтобы скрывать самые ужасные злодеяния.

Самые амбициозные хищники направляют сами наши цивилизации согласно своим целям. Есть основания для предположения, что правительства по всему миру служат сверхъестественным силам. Размах такой концепции ошеломляющ. Может ли тщетность нашего будущего стать ещё более очевидной? Если мы должны спасти мир, то нам придётся сделать больше, чем просто подорвать влияние древних и могущественных монстров, скрывшихся в наших обществах, культурах и цивилизациях. Мы должны добиться таких радикальных и колоссальных перемен, что изменится сама структура человеческого общества. Мы должны создать мир, который сможет выжить без подставных лиц на верхушке общества. И мы должны сделать это сейчас. Ради наших детей. Ради нас самих. Если мы не начнём борьбу, то небольшое время на планирование, которое у нас есть, может быть потеряно, и мы все останемся в рабстве.

Вот небольшое предостережение: если вы когда-либо решите, что какая-либо общественная идея слишком важная или слишком ценная, чтобы подвергать её честной, но суровой критике, то вы позволите себе стать оружием зла. Только через постоянный анализ мы можем определить источник идей и действий. В тот момент, когда вы сочтёте что-либо неоспоримым, вы создадите логово для того, за чем мы должны охотиться. Это истина для *каждой* идеи: свобода вероисповедания, свобода слова, национальная безопасность, права людей, равенство полов. В мире, полном намеревающихся уничтожить нас ужасов, всё, чем мы являемся, может быть обращено против нас. Только в сомнениях и исследованиях мы обретаем безопасность.

Нечеловеческие угрозы не скрываются лишь среди людей, которых вы не любите или осуждаете. Они скрываются среди *нас,* каким бы это «мы», к которому вы принадлежите, ни было. Слоганы здесь являются дьявольским орудием.

Таким образом, мысль об одиноком монстре, мучающегося от своего собственного существования, настолько распространена и настолько глубоко укоренилась в нас, что она должна быть результатом столетий упорной работы существ. Строитель поясняет, что почти во всех историях с участием сверхъестественного существа изображаются индивидами. Монстры символизируют боязнь перемен в социальном устройстве. Вампир Дракула, как говорят, противостоял викторианским социальным запретам. Фильмы про огромных жуков 1950-х отражали страхи ядерного века перед наукой без контроля.

Строитель заявляет: «В конце таких историй угроза, по всей видимости, либо побеждена, либо нет. Силы света берут верх над угрозой, или символическое общество рушится под мощью опасности. Всё наш восприятие сверхъестественных существ сформировано этим шаблоном историй. От Минотавра и Гренделя до Дракулы и Ганнибала Лектера, нас учили думать о монстрах, как о уникальных, скрытных элементах,

одиночных угрозах естественному или социальному порядку, тварях, которых нужно победить через действия защитников этого установленного порядка».

«Такой взгляд просто не может стать ещё более неправильным. Есть множество доказательств того, что существует много гнили, и что у них есть организованное сообщество. Существует возможность ограниченного «коллективного разума». Я даже готов признать, что виденные нами конфликты между гнилью могли быть фальсифицированы настоящим коллективным разумом, чтобы сбить нас с толку. Кроме гнили и её марионеток есть и другие существа, существа, которых у нас нет причин связывать с ходячими мертвецами, и, похоже, они все тоже работают вместе».

«Какие бы разногласия не существовали среди наших врагов, существует организованное и крайне эффективное объединение практически каждой опознаваемой сверхъестественной организации, занимающееся искажением, сокрытием и уничтожением информации о незримом мире. Существа ночи быстро выдвигаются на нейтрализацию угроз их сообществу. Хотя я не знаю, делятся ли различные сообщества информацией, существуют многочисленные свидетельства эпизодического сотрудничества. Например, гниль сделает всё возможное и невозможное, чтобы уничтожить доказательства деятельности перевёртышей, даже если те проводят агрессивную компанию против ходячих мертвецов. Аналогичным образом, «правительственные агенты» – о встрече с которыми сообщали некоторые наделённые – были, похоже, нацелены на уничтожение доказательств сверхъестественной угрозы, вместо нейтрализации самой угрозы».

«Незримый мир не состоит из монстров из фильмов про вампиров. Есть волки-одиночки, но обычный ночной охотник является членом такого же сложного и организованного общества, как и наше. Это общество заботится о своих и защищает их от враждебного внешнего мира. Это общество обладает колоссальным влиянием в дневном мире. Вашу охоту, возможно, полиция никогда не будет расследовать официально, но они определённо займутся этим. И мало того, что у ваших следователей скорее всего будут сверхъестественные способности, у них также весьма вероятно будет полный доступ к современным криминалистическим технологиям. Если вы отнесётесь к своей жертве, как к монстру из романа ужасов, то ждите визита полиции гнили».

Часть 2: Как он работает на самом деле

от Строитель50

Диктаторша11 уступила писательскую рутину мне, благодаря моему опыту работы со следующими темами.

Полиция

Я хочу вначале поговорить о полиции, поскольку они первое, о чём вам нужно беспокоиться, будучи охотником. Все остальные организации, которые я разберу в этом разделе, обычно занимаются своим делом, если только их не заставят действовать. Полиция же разыскивает проблемы.

Для начала, позвольте мне сказать это ясно, так, чтобы никто не забыл, поскольку к этому надо привыкнуть:

Вы преступник.

Вы совершаете насильственные преступления.

Полиция – не ваш друг.

Охотясь, вы совершаете преступления, те самые поступки, ради противостояния которым существует полиция. Даже если вы ни разу не облажаетесь и не будете пойманы копами, гниль и Бог знает что ещё в огромных масштабах проникли в полицию. Вот так-то. Скорее всего, если вас заметят и идентифицируют, пока вы на деле, вас навестит местный полицай, который может и не остановиться на одном лишь вашем аресте. Так что вот правда о копах.

© 1953, автор Хьюго Н. Леви

Когда я прибыл в топи Парагвая, то понял, почему старые нюрнбергские монстры, которых я выслеживал, выбрали это место. Эта страна изолирована природными условиями – даже отрезана от моря – и никогда не была должным образом нанесена на карту. Когда она не занята войной со всеми своими соседями, она спит в полной изоляции.

Девушки-пауки, ткачихи из Итагуа и Асунсьона, оплели кружевным покровом страну – «занавес из лапачо» – в которой снова начались эксперименты. Как я узнал, в ходе своего краткого пребывания здесь, Ад не умер в 1945. Он просто научился говорить на гуарани.

Большинство копов не является хорошими людьми. Копам приходится терпеть унижения каждый день. Их оскорбляют, на них плюют, в них стреляют – и, помимо того, есть преступники, с которыми надо разобраться. Полиции приходится сталкиваться с отбросами общества, их не уважают, и, для работы, на которой люди регулярно пытаются вас убить, оплата ужасна. Хорошие стороны работы копом – вы можете носить униформу, пистолет, выбивать дерьмо из людей и во всех прочих отношениях быть Представителем Власти.

То, что эта ужасная работа добровольная, означает, что копы принадлежат к тем людям, для которых хорошие стороны работы перевешивают плохие (одержимые стремлением к контролю, хулиганы и неустойчивые садисты), либо что они из семьи копов, для которых это единственно возможная карьера. Первый тип начинает плохо и дальше становится ещё хуже. Второй тип обычно защищён от реалий системы родителями. Когда их иллюзии рассеиваются, они оказываются не намного лучше зацикленных на власти. Забудьте об исключениях – вам надо беспокоиться о том, с чем вы *вероятно* будете иметь дело. Могу вас уверить, что офицеры полиции не отказывались от карьер в сфере крупных финансовых операций или сетевого администрирования ради пеших патрулей. Тайные поэты или детективы, разгадывающие кроссворды ручкой, существуют только на ТВ.

Что это для вас означает? Когда вы столкнётесь с копом, проявление чего угодно, кроме лебезящего почтения, скорее всего спровоцирует агрессию или насилие.

Не верите мне? Вы просто встречали слишком мало копов. У каждого встреченного вами копа есть возможность отправить вас в тюрьму за что-нибудь придуманное. Он может просто подсунуть вам улику. И не будем забывать о том, что вы *на самом деле сделали*. Можете ли вы рискнуть и довериться ему? Подсунутые улики и «упавшие пистолеты» попадаются всё время, и не забывайте, что вы *действительно* преступник. Вы можете считать себя героическим крестоносцем, но копам всё равно, почему вы стоите над телом и держите дымящийся пистолет. Единственные, кого это волнует, это вы и монстры. Помните монстров? Те ребята, которые дергают за ниточки начальника участка, чьего немёртвого приятеля вы шлёпнули на прошлой неделе? Да, те самые.

Большинство копов не честные. Задир и разочаровавшихся идеалистов объединяет одно: понимание того, что преступлениям не будет конца. Сразу после осознания неизбежности коррупции приходит принятие того, что если вы не можете растоптать зло, то вполне можно брать с него плату.

Как много копов берут взятки? Обычно, все те, которые нужны врагу, чтобы поиметь вас, и ни один из тех, кто нужен *вам*. Всё же не стоит недооценивать чудесную магию жадности. Носите с собой пару тысяч баксов – наличкой. Если вас поймают за работой, то вы отправитесь в участок. Мы знаем, что у гнили есть связи с полицией. Мы знаем, что гниль может пудрить мозги людям. Мы знаем, что у наделённых есть реальная проблема с выживанием до суда. Можно с уверенностью предположить, что если вас поймают за избиением гнили или когда вы обходите закон на другой работе, то это станет для вас смертным приговором. Ничего не остаётся, кроме как попытаться откупиться.

Возможно, коп откажется и сдаст вас. Возможно, он возьмёт деньги и всё равно вас сдаст. Возможно, он возьмёт их, пристрелит вас, подкинет наркоты и уйдёт, став богаче на

несколько тысяч баксов. Какая, на самом деле, разница? Если вас арестуют, вы почти наверняка умрёте, и смертный приговор не станет хуже от того, что вы пытались от него откупиться. Возможно – всего лишь возможно – офицер Фридей будет смотреть в другую сторону, пока вы удираете.

Большинству копов всё равно. Если только вы не поимеете их, у них не будет лёгкой возможности поиметь вас, или они взбесятся по какой-то ещё причине, большинству копов будет пофиг. У людей, которые совершают преступления, образование обычно ниже среднего. Семьдесят процентов убийств совершается родственниками, друзьями или кем-то близким умершему. Чаще всего убийца стоит над телом, тараторя или как-то ещё плохо справляясь с ситуацией. В итоге, преступления довольно предсказуемы.

Большинство следователей заинтересованы в работе в обычных (и, зачастую, прибыльных) направлениях. Вам наверняка придётся нарушить закон по ходу вашей карьеры охотника. Пока вы сохраняете присутствие духа, не теряете удачу и не делаете из своего занятия хобби, вам, вероятно, удастся проворачивать определённую криминальную активность благодаря поверхностным расследованиям. Примерно 225 действующих серийных убийц в Соединённых Штатах вам это подтвердят. Если вы не совершаете преступления по обычным причинам, вас, вероятно, не поймают, пока вы не совершите колоссальную ошибку.

Всё это, конечно же, предполагает, что монстры не свяжут своих мёртвых друзей с вашей деятельностью. Полиция никудышна из-за своих стремлений, а не по своей природе. Если их мотивировать, они способны стать и станут ужасно умнее. Если вы прибьёте всего лишь какую-то проститутку или Джона Доу, копы не озаботятся поквартирным обходом. Но ваши цели обычно не проститутки или Джоны Доу. Они члены могущественной субкультуры с огромным влиянием. Не считая убитых копов, ничто не может заставить полицию думать быстрее, чем давление со стороны тех, кто способен причинить отделу серьёзные неприятности. Если мэр или пара представителей штата позвонят начальнику полиции, чтобы выразить возмущение по поводу убийства, то тогда будут и поквартирные опросы, и сделанные художниками изображения, и ползающие по месту преступления криминалисты.

Преступный мир

Когда вы говорите о преступном мире, в головы людей сразу же приходят тёмные итальянские рестораны, японские парни с недостающими пальцами или триады Гонконга с передовыми технологиями. Судя по всем доказательствам, эти люди просто изобилуют гнилью, или, по крайней мере, её марионетками.

Организованная преступность – она, ну, организована. Она вовлечена в высокозатратные операции, такие как вымогательство, рэкет, контрафакция, аферы, заказные убийства, проституция, порнография, мошенничество при торгах и нелегальную утилизацию отходов. Как оказалось, такого рода операции подходят жадным до власти монстрам. Если полиция – бронированный правый кулак гнили, то бандиты – левая рука с отравленным кинжалом. Если вы слишком чисты и обеспеченны для копов, то вам, возможно, стоит ожидать визита Никки и Джоко. Они сделают с вами то же самое, что и копы, но вместо того, чтобы допрашивать вас в камере полицейского участка, они будет это делать на пустом складе.

Всё сказанное про копов подходит и для организованной преступности, но преступникам не надо притворяться беспристрастными. Вы суёте нос в их интересы, они отвечают. Вот как они действуют даже без контроля гнилью или каким-то другим монстром. В большинстве случаев организованная преступность уже запустила руки в местный пирог; в таком окружении монстрам может быть и не нужно скрывать свои следы. И когда офицеры, изучающие место, где вам прострелили колени, услышат ваше описание Никки и Джоко, их взгляды остекленеют, и на этом всё и закончатся.

Никогда не забывайте, что во множестве по-настоящему убогих мест преступники сами представляют закон. Существует множество мест, в которые полиция просто не заходит. Во множестве других мест жители скорее вызовут банду, которой они платят за защиту, потому что воры принесут меньше вреда, чем копы. У уголовных авторитетов нет кримлаборатории, а эти люди заботятся о своей работе больше, чем местные полицаи, и им не нужно беспокоиться об уликах, заведении дела или любой другой подобной хрени. Преступники не отправят вас за решётку, они отправят вас в больницу или морг. Если вы совершите преступление не в том месте, ищейки станут наименьшей из ваших проблем.

Однако, преступный мир не состоит лишь из парней, которые едят слишком много национальной еды и говорят фразы типа «Босс оскорблён вашим неуважением». На улицах полно дешёвых преступников и уценённых бандитов. Проститутки, сутенёры, громилы, грабители, второразрядные наркодилеры, владельцы мастерских по разборы автомобилей, продавцы краденного, аферисты, гангста и пачуко – все эти отбросы общества, проигравшие в игре под названием жизнь. Взгляды честных граждан просто скользят по ним при встрече. То попадая в тюрьму, то выходя из неё, находясь под постоянным следствием, большая часть этой экосистемы неудачников живёт ниже черты бедности. Рыбы в этом пруду мелкие даже по сравнению с самыми малыми представителями организованной преступности. Это жизни, которые заканчиваются смертью от холода на тротуаре, кровопотерей из-за плохой сделки в переулке или в реке после обескровливания гнилью. Попадут ли они на местное кладбище для бедняков или в печную трубу морга – никто не станет по ним горевать.

Забвение этих людей – ещё одно доказательство слепоты, которую Диктаторша обсуждала ранее. Как общество, мы притворяемся, что эти ходячие развалины не существуют, даже если мы все знаем одного, двух или десяток таких, как они. Только когда проскользнёшь под поверхность законности, понимаешь, насколько червиво наше общество. Когда осознаешь, какая большая часть нашего упорядоченного мира является иллюзией, созданной нами как заверение в том, что такое случается только с кем-то другим, мир больше никогда не станет прежним. Таков ваш мир теперь. Место, где кормятся монстры.

Парадоксально, но люди из низов больше всех осведомлены о том, как мир работает на самом деле. Поскольку они на дне, ниже закона, монстры рядом с ними расслабляются и позволяют своим маскам спадать. Есть ли что-то случайное в том, что столько магии и суеверий просачивается из гетто? Амулеты против существ ночи – это не невежество со стороны крестьян или нищих, а отчаянная попытка защититься от того, что, как они знают, слишком реально.

Но одно лишь то, что враг теряет бдительность рядом с босяками, не значит, что за работягами не присматривают. Именно к ним монстры приходит питаться и играть. Это их стадо. Если вы палите в какого-нибудь сутенёра или избиваете никудышного гангстера, то отдавайте себе отчёт, что вы, возможно, связываетесь с чьим-то ужином. Сделаете это слишком много раз, и кто-нибудь вас заметит.

СМИ

Больше всего существа очи хотят секретности. Учитывая то, что у них есть волшебные силы, и они потратили всю задокументированную историю на эту игру, едва ли можно сомневаться, что средства массовой информации находятся под их контролем. Обычный репортёр находится под прямым влиянием монстров не более чем, обычный патрульный. Но, как и в случае с полицией, если вы посмотрите на иерархическую цепочку над журналистами-внештатниками и съёмочными группами, то заметите, что среди редакторов и продюсеров полно марионеток и Ренфилдов. Кто-то должен решать, какие новостные сюжеты сочинять и давать им зелёный свет.

И если охват местными новостями крепко сжат, то общенациональный охват тогда зажат в тиски. Правда может быть остановлена или изменена на множестве уровней. Местный филиал не только должен будет позвонить в редакцию общенациональных

новостей и предложить продвинуть материал, редакция ещё должна купить его и решить выпустить историю в виде чего угодно, кроме 30-секундного комического сюжета. Таким же образом, журналисты-внештатники могут до хрипоты звонить со своей историей, но если новостные агентства не примут её, она так и останется всего лишь местными новостями.

Еженедельные местные газеты и журналы могут действовать независимо от тайных сообществ, но они лишь голоса в пустыне. Крупные информационные агентства отвергают их истории, если они оказываются слишком близки к правде, свидетели оказываются ненадёжными или исчезают, или издание может быть даже выкуплено за большую сумму, а его редакция заменена на новую. Использование СМИ для разоблачения незримого является огромной ошибкой – такой же большой, как вера в то, что монстры действуют в одиночку. Вы будете играть точно в ту игру, в которую они хотят.

Дыра славы

ТАИЛАНД J-1201 Позвольте мне исполнить все ваши тайные нужды! Меня зовут Копсаак, 11 лет, и я очень чистый и очень умелый. Я мёртв уже 71 год.

Средства массовой информации не просто препятствие для ваших усилий, это и ловушка для неосторожного охотника. Что, вы раскрыли сведения о монстрах, которые хотите распространить? Логика говорит отдать или продать их общенациональным СМИ. Итак, вы разговариваете с местным редактором или исполнительным продюсером. Он благодарит вас, покупает материал, прячет его и звонит своему *хозяину*. И после этого с вами происходит несчастный случай. Возможно, копы останавливают вас за опасное вождение и случайно находят три с половиной грамма кокаина. Возможно, вы неожиданно не можете вспомнить, что вы видели. Возможно, вы просто исчезаете. Что бы ни произошло, вы перестаёте быть проблемой.

Держитесь подальше от СМИ. В лучшем случае они бесполезны и привлекают к вам внимание. В худшем же это будет так, словно вы обвяжите ленточку вокруг шеи и доставите себя к двери врага. Нас гораздо меньше, чем их, и у них больше друзей. Отправиться в СМИ с целью «выкурить их» – это словно включить фонарик в тёмной комнате, полной людей с пушками. Кто-то другой сможет пострадать только от пули, которая уже прошла через вас. Есть способы умереть получше.

Бизнес

С их вековыми тайными обществами, контролирующими правительства и органы правопорядка, для монстров было бы упущением не контролировать и торговлю.

Даже если бы монстры проигнорировали возможности бизнеса, он бы естественным образом соответствовал цели этих чудовищ. Цель компании – прибыль. Подчинение властным структурам прибыльно. Раскачивание лодки ведёт к убыткам и неудачам. На каждого Оскара Шиндлера приходится сотня Генри Фордов. Из этого следует, что в природе корпоративного зверя приспосабливаться к аморальности, адаптироваться к условиям в попытке принять наиболее прибыльную конфигурацию.

Но мы собрали достаточно доказательств для предположения, что есть намного большее, чем эпизодическое сотрудничество. Как и в других секторах человеческой деятельности, монстры держатся в тенях корпораций, поддерживая своих пешек и посредников. Неудивительно, что возможность извлечения прибыли притягивает их в огромных количествах. Почему бы нашим хищным правителям, принцам ночи, не жить в достатке благодаря нашему поту и крови?

Полагаю, что те из вас, кто входит в мир бизнеса, быстро учатся овладевать своими эмоциями. Вы вскоре узнаете о множестве групп, дергающих за ниточки за нашими ежедневными отчётами о курсах. Лучше бы вам контролировать свои реакции. Гниль,

марионетки, люди-волки и развращённые твари переполняют коридоры торговли на каждом уровне.

Транскрипт CNN

Луис Стюарт, ведущий CNN, Атланта: И теперь свежие новости по ситуации в Сьерра-Леоне расскажет Китти Томас из Фритауна. Китти?

Китти Томас, корреспондент CNN, Фритаун, Сьерра-Леоне: Спасибо, Луис. Ситуация в столице сегодня ночью ухудшается почти с каждой минутой. Не знаю точно, сколько у меня осталось времени до того, как нам придётся уйти в укрытие. Сейчас по городу движется как минимум десяток повстанческих банд. Согласно сообщениям, они казнят всех сторонников правительства Винсенте, которые остались в столице. Ходят слухи о питье крови и ещё более ужасных вещах, Луис – намного ужаснее, чем всё, что мы видели в этот день боёв.

Стюарт: Прости, Китти, мы не расслышали.

Томас: [в сторону от микрофона] Похоже, бои распространяются. Не хочу обрисовывать картину слишком красочно, но по крайней мере одна из повстанческих фракций – «Красные когти» или «Сыновья Бенина» – согласно поступившей информации, сжигает заключённых заживо. И мы только что получили дополнительные сообщения о питье крови. Должно быть, это традиционная практика –

Стюарт: Простите, мы, по-видимому, потеряли спутниковый сигнал.

Странно, но финансы являются той областью, где на передний план выходят напряженности в сообществе монстров. Похоже, что у каждого вида существ есть несколько, зачастую взаимно враждебных финансовых фракций. По-видимому, сети союзов прядутся быстро и небрежно, и отбрасываются также быстро. Возможно, это из-за густоты участников рынка, и наши демонические повара толкают друг друга, чтобы помешать этот суп.

Но я задаюсь вопросом, не может ли этот конфликт быть более формальным. Возможно ли, что наши тёмные владыки по возможности избегают физического насилия к своим собратьям? Возможно, они используют своё влияние, чтобы сражаться в своего рода рейдерских захватах, предпочитая кулуары финансовой власти ради извлечения возможной как реальной, так и символической прибыли.

Если так и обстоят дела, то тогда вполне возможно, что эта безосновательная экономическая война и откачивание прибыли ответственны за устойчивую отрицательную динамику нашей экономики в последние 25 лет. Кажется, что система распадается, и игроки начинают сосредотачиваться на краткосрочных перспективах. Какие бы ни были причины, результат один: жирные паразиты и рецессия, длящаяся почти три десятилетия.

Церковь

Мать-церковь, опиум для народа. Мало что было большей обузой для истории и прогресса человечества, чем упорная вера в то, что перекладывание их на тарелку для Иисуса (или кого бы там ни было) обеспечит вас билетом в рай. Вероятно, в человеческой истории не было другой такой силы, которая забрала столько жизней или породила столько ненависти, сколько это сделали крестовые походы – войны, начатые различными верующими, чтобы очистить или обратить мир в свою религию во имя их различных и исключительных верований.

Некоторые из вас верят, что источник наших сил – это нечто духовное. Мне говорили, что мы соприкоснулись с ангелами, Истинным Богом, святыми, духами природы, ками и множеством других сущностей. Я не верю ни в одну из них. Опыт говорит мне, что *каждая* религия оказывается служением монстрам.

Подумайте об этом логически, а потом исторически. Что такое бог, дух или что там ещё? Это сущность, которая могущественнее, чем вы сами, которая претендует на право говорить вам, что делать. А на кого мы охотимся? Могущественных существ, использующих человечество для своих собственных целей.

Каждое учение о посмертии призывает нас вести себя тихо и скромно. Эта идея не нова. Но немногие атеисты перестают осознавать, что их убеждения в материальности вселенной укрепляют защиту монстров – «Сверхъестественное не может существовать!». Аналогичным образом, вера в то, что посмертия нет, подстрекает бездействие из-за страха потерять единственную имеющуюся жизнь. И даже сомнения и агностицизм сдерживают нас, ослабляя каждое основание, необходимое для эффективной деятельности. Верно, каждая вера может служить и служит нашим врагам.

Итак, если вы не должны во что-либо верить, и не должны не верить ни во что, то что остаётся? Тщательное изучение – единственная религия, которая у меня есть. Я вижу то, что мои чувства (включая эти новые силы) показывают мне, и реагирую на это. Я не знаю, какова конечная природа реальности, и не ожидаю, что выясню её. Но, сосредотачиваясь на осязаемой реальности, я избегаю большинства – не всех, только большинства – ловушек, устроенных для нас в сфере веры.

Каждый раз, когда поднимается эта тема, какой-нибудь набожный адепт решает, что я обвиняю его в служении врагу. Это не то, что я имею в виду. Я думаю, что ваши верования способствуют *их* целям, но я не думаю, что (большинство из вас) на самом деле служит в каком-либо прямо смысле, осознанно или неосознанно. В нас всех внедрили маленькие идеологические и концептуальные бомбы, которые наши цели активируют, когда мы приближаемся к ним слишком близко – «То, что я только что видел, не может быть настоящим». Самое важное – это всегда проверять себя, убеждаться, что вы знаете, почему верите в то, что делаете, и быть готовым изменить веру при появлении истинных фактов.

В отсутствие верифицируемых доказательств я предложу некоторые из моих собственных выводов. Когда-то для меня было несложно поверить, что первые короли-боги были людьми, которые могли быть богами. Сейчас я не столь уверен в этом. Я думаю, они были монстрами, открыто правящими человечеством, и позже им пришлось уйти в подполье из-за роста человеческого населения, или, возможно, из-за какой-то силы или события, которые были мифологизированы в виде индоевропейского мифа о потопе. Как бы мне не нравилось уступать сторонникам теорий о Благодетельных Инопланетных Братьях\Ангелах, создавший наделённых процесс, возможно, происходил ранее и происходит снова.

Сколько божественных образов (Умирающий и Воскресающий Бог, Рогатый Бог, Дионисийский священник) происходят от монстров, притворявшихся богами? Сомневаюсь, что мы когда-нибудь узнаем, но, независимо от происхождения богов, их места поклонения теперь во власти народа ночи. Интересно, в какой степени спад организованной религии параллелен спаду современной экономики. Похоже, что в обоих случаях манипуляции существ, стремящихся к краткосрочным результатам, разрушили саму систему.

Католическая церковь и другие крупные организованные церкви – по крайней мере, в Америке – кажутся выгоревшими оболочками, конечными результатами успешного заражения. Уверен, что в местах, где население с большим энтузиазмом относится к духовному, эти секты всё ещё служат инструментами контроля общества для сверхъестественных существ. Похоже, что недавно монстры начали использовать более низовой подход. Вы удивитесь, сколько существует мессий, харизматичных безумцев и других Джимов Джонсов из младшей лиги. Они бывают всех цветов, а их последователи происходят из всех групп населения.

От живущих в гетто и баррио радикальных теологов и захолустных протестантов-харизматиков до «прогрессивных» церквей, призывающих свою паству поклоняться Богу-социалисту – все религии требуют одного и того же: подчинение верующих определённой цели, и, в конечном счёте, тому, что контролирует движение. При соответствующих обстоятельствах любого из нас можно убедить напоить своих детей волшебным

фиолетовым кулэйдом и последовать за кометой в Лучшее Место. Это врождённый дефект человеческого рода.

Хотя они могут возражать против формулирования этого таким негативным образом, но многие участники этого форума определённо на грани такого рода веры в Посланников. Мои коллеги и я собрали огромное количество доказательств того, что существует бесчисленное множество людей, ощущающих то же самое чувство подобострастного почитания, только по отношению к монстрам. Они марионетки крови, созданные в оскорбительных пародиях на общины, прислужники с изнасилованными мозгами, или просто люди, искавшие спасителя, чтобы избавиться от необходимости использовать свои мозги.

У таких паств есть обильные и неопровержимые доказательства сверхъестественной силы их повелителя. Вы не сможете подделать превращение в волка на глазах удивлённых последователей. Несомненно, когда спаситель отправит своих последователей за вами, при самозащите вы тоже продемонстрируете доказательства сверхъестественной силы. Какие бы ни были объяснения или предубеждения у последователей, они будут упрочнены в это мгновение. Их лидер – добро. Вы – зло. То, что невозможно объяснить бандитам или полиции, будет совершенно разумным для этих фанатиков, но вы по-прежнему будете неправы. Когда львиная или лисья шкура не дают прикрытия, существа ночи используют овечью.

И всё же, в религиозной вере есть нечто помимо всего этого. Я не верующий, но я кое-что видел. Я видел, как монстры отказывались от религиозной добычи. Я видел, как они избегали «святой» земли. Я видел, как истово верующий человек ударил гнилушку своим Кораном, заставив её, тлеющую, убежать в ужасе. В религии есть что-то кроме 10-процентной убыли ваших доходов. У него нет ничего общего с церквями, и оно полностью обусловлено чем-то, что выше земных забот. Возможно, оно – чем бы оно ни было – является одной из причин, по которой народ ночи настолько плохо обошёлся с религией. Если она является защитой от них, то им необходимо устранить угрозу. Но мне сложно принять непостижимое для битвы с неизведанным.

Дорогие друзья из епископальной церкви Святого Иоанна,

Мир вам от Маркизских островов!

Как вы знаете, моя жизнь здесь до того, как добрый учитель Чак привёл меня к Господу, была убогой и низменной. Город, где я родился, был порабощён Дядюшкой Жаком, богом, который был настолько же кровожаден, насколько Бог Иисус был милосерден.

Он жил в глубине леса, в дне ходьбы от города. Его хижина была огорожена поленьями, и на каждом полене висели кости моих дядюшек и тётушек, которых он выбрал своими жертвами. Если мы не посылали свои семьи к нему, он вызывал бедствия в виде поветрия, или же заставлял идти целыми днями дождь и гнить еду в наших садах.

Я встречал его однажды, когда он потребовал мою сестру, и отец выбрал меня, чтобы провести её к хижине. Дядюшка выглядел как старик без волос. Если Бог Иисус здоровый и сильный, то островной бог был костлявым, почти как скелет. Его сила была настолько ничтожна, что он двигался только по необходимости, до самого конца оставаясь на вырезанном из шкур гамаке.

В тот день я оставил город и отправился на Тахуату, где я встретил Чака и стал служить Богу Иисусу. Я прошу вашей помощи, как моих христианских братьев, чтобы вернуться к той хижине и убить его, вместе со всеми демонами моих островов.

Хью: Мы не можем опубликовать такое в церковном вестнике!

Местные власти

Работа в органах местной власти состоит в том, что вами все помыкают. Национальное правительство, деловые круги, копы, активисты – чёрт, иногда даже законные интересы сообщества – все они напоминают о себе. Поскольку монстры крайне сильно влияют на все эти группы, то нет ничего удивительного, что местная бюрократия и избранное правительство подобны пластилину в руках существ.

Враг запустил свои когти не только в людей в местной власти, он проделал себе путь в саму систему. Коммунальные службы, налоговые чиновники, управление общественных работ, суды и магистраты – все те механизмы, которые поддерживают порядок, полны марионеток, гнили и других существ.

Указывание на инфекцию на этом уровне может показаться незначительным по сравнению с предыдущими рассмотренными институтами, но подумайте о том, насколько эти мелкие чиновники контролируют вашу жизнь. Ваши имущественные налоги, водительское удостоверение, сведения о судимости, электроэнергия и газ, телефонная связь и журналы вызовов – все они доступны для просмотра, изменения и удаления. Перейдёте дорогу гнили, и ваши налоги возрастут в десять раз, вы станете целью дюжин «ошибочно выписанных» ордеров на арест за тяжкие преступления, и они отключат вам газ в ноябре. А когда они, наконец, придут за вами, ваш телефон не будет работать. Я видел, как такое происходит. Общественный контроль – это не просто оковы банальности, которые мы защёлкнули на себе в надежде на счастливое, оцепенелое будущее. Мы любим наши путы, но не осознаём, насколько плотно они нас связывают.

Заключительные слова

У меня есть два заключительных предупреждения. Тайные хозяева мира потратили много времени и усилий, подготавливая ловушки специально для тех, кто мог бы раскрыть их планы. Эти идеи принципиально отличаются от мыслей и моделей поведения, которые не дают людям задавать вопросы. Когда эти меры проваливаются, у хозяев есть запасные варианты. Являются ли они также элементами нашей цивилизации, встроенными чудовищами, или человеческими истинами, которые монстры присвоили себе – это, в итоге, малозначимо. Это главнейшие ловушки для неосторожного охотника в нашем мире теней.

Монстр Ибрагим ловит души!

А вы знали? Партия Тигра стала колдунами для поддержки своей деспотии в Сараваке.

А вы слышали? Доктор Ибрагим ловит души оппозиционеров и держит их в ряде бутылей в губернаторском дворце.

Кто пострадал? Народ Саравака, в особенности Мохд Ризал Али, Захарудин бин Джаис и другие лидеры оппозиции, противостоявшие Монстру-Министру Ибрагиму и теперь спящие в больничных кроватях. Души вытащены из их тел, а их партии сопротивления в замешательстве.

Берегитесь! Не слушайте речи Ибрагима по Радио Малайзия и не читайте его заявления в прессе. Если вам не повезло проходить мимо губернаторского дворца, прикройте глаза и не смотрите в окна, или вы рискуете присоединиться к Мохд Ризалу Али, оказавшись в бутыли.

Первая – это идея «безумия», одна из самых удобных для монстров концепций, которую только можно представить. Всех, кто ощутил больше сторон мира, чем большинство других, зачастую игнорируют, относят к безумцам или даже преследуют. Поскольку у некоторых людей есть настоящие психические заболевания или бредовые убеждения, обычных людей нельзя назвать безмерно глупыми или испорченными, когда они отказываются верить нам. Дело просто в том, что из-за определения безумия нас проще свалить в одну кучу с больными людьми, а нам сложнее доказать, что мы к таким не относимся. Не стоит рисковать тем, что те самые люди, которых вы стремитесь

Франсистаун, Ботсвана

7 мая – Сны ребёнка демонстрируют все признаки параноидальной шизофрении, хотя их исторические элементы заслуживают комментария. Откуда её бессознательное собрало такие ужасающие подробности? Они наверняка не учат этому в сельской школе.

«Белый Мистер Смерть» – элемент, который беспокоит меня больше всего, в особенности потому, что этот персонаж обозначил себя перед ребёнком как призрак сесиля родса я точно знаю что мы не рассказываем детям в школе о родсе бессмысленно сохранять воспоминания о величайшем белом империалисте когда в школьном дне едва хватает часов чтобы научить настоящей истории нашего народа.

Детские путанные описания «буша призраков» управляемого трупами выходят за все пределы в редкостных историях её мать и мисс мбембо из школы соглашаются что девочка не читала и даже не слышала о романах тутуолы так что их влияние можно исключить.

Я не вижу смысла задерживаться на мрачных измерениях её снов, будь то горы из гниющих трупов слонов или «дымящаяся призрачная железная дорога», с рельсами из железа и слоновой кости и соединяющая города белого мистера смерти.

Диагноз помещение в клинику с медикаментозным лечением.

защищать, поместят вас в сумасшедший дом. Они могут думать, что делают вам одолжение, в то время как на самом деле помогают врагу.

Во-вторых, поскольку также верно, что существуют жестокие, вредоносные члены человеческой расы, охотников легко отнести к подобным угрозам, потому что мы способны на насильственные действия. Если бы обычные люди знали то, что знаем мы, они бы тоже стали творить насилие. Увы, они в неведении. Так что когда люди узнают, что вы хотите избавиться от любимого всеми лидера или драгоценного идеала, любые прекрасные, высокопарные оправдания по-прежнему будут казаться безумием. Вы неожиданно оказываетесь плохим парнем. Не по своей вине, благонамеренные обычные люди могут стать такой же эффективной помехой, как легионы ходячих трупов. Пусть о ваших намерениях знают только вы и те, кто может по-настоящему понять вас – при условии, что вы можете доверять им.

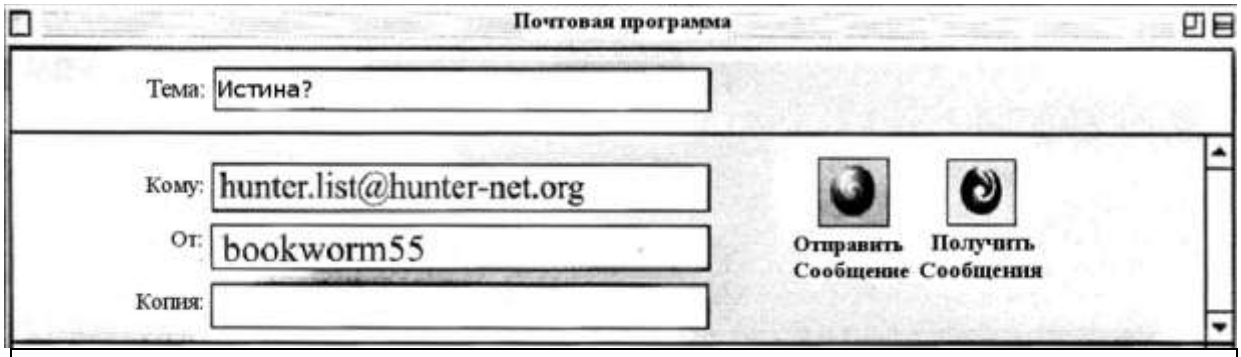
Выводы

Думаю, монстры были с нами с тех пор, как мы впервые сделали кирпичи и построили храмы королям-богам. Гниль направляла наши руки, когда мы сажали первое зерно, а колдуны выравнивали наши мазки, когда мы впервые положили стило на глину и записали Законы Хаммурапи. Разводили ли нас – разводились ли мы сами – чтобы запрячь? Наша необходимость в том, чтобы нами командовали, наше жгучее желание делать то, что нам говорят – просто признак того, что нас приручали кнутом? И, когда мы наконец потушим нашу последнюю искру свободы волной таблеток для настроения и законов о преступлениях на почве ненависти, разве мы не станем одомашненными?

Какие слова утешения я могу предложить? Боюсь, таких найдётся очень мало.

Мы знаем, что силы тьмы не всегда побеждают. Такие идеи, как ценность личности, право собственности на самого себя, свобода мысли и действий прорвались через поставленные монстрами барьеры. Мы, наделённые, существуем и можем заниматься своим призванием так, как нам кажется подходящим. Шансы полностью против нас, но поражение станет несомненным, только если мы ничего не будем делать. Будьте готовы проиграть, но продолжайте бороться, пока можете, каждым доступным вам способом.

Но домашние собаки могут одичать. Мы должны укусить ту невидимую руку, которая тысячелетиями кормила нас. Унаследуйте Землю!



Я читал истории о монстрах. Бог тому свидетель, моя мать рассказала мне достаточно о людях-«монстрах» – преступниках и плохих копах, бродивших по нашему району. Возможно, моя мама просто хорошо справлялась с тем, чтобы держать меня подальше от неприятностей, но не думаю, что опасности на улице реальнее тех, о которых я читал.

Я видел всевозможные ужасные вещи в газетах: массовые убийства, пытки, групповые самоубийства. Но я вырос в плохом районе и никогда не видел ничего подобного. Полагаю, что если где-то там есть монстры (настоящие вместе с человеческими), то они придумывают половину этих плохих новостей, просто чтобы запугать нас. Иначе, почему это всё не случается здесь?

Полагаю, единственный способ всё узнать наверняка – это пойти и проверить самому. Я встретил человека, который, как я считаю, может просветить меня.

Глава 3: Кредо охотников (Типы персонажей)

Чист я, без порока, невинен я, и нет во мне неправды.

– **Иов 33:9**

До того, как ваш персонаж был Наделён, он был обычным человеком. У него была жизнь, мечты и стремления. У него также были собственные идеи, ценности и мировоззрение. Возможно, он был искренне религиозен и распространял щедрость и милосердие на окружающих. Возможно, он сторонился религии, но верил в собственную способность добиваться целей и ожидал того же и от других. Возможно, он принимал элементы различных верований и искал в них ответы на великие вопросы, постигая многочисленные религии и культуры. Возможно, он усердно трудился ради самой работы или полагался на чужие усилия, чтобы добиться своего, или выбирал в жизни случайные цели и устремлялся к ним.

Важно знать, кем ваш персонаж был раньше. После Наделения его прошлые ценности и воззрения сохраняются. По сути, они нередко определяют его направление и назначение при столкновении с истинным миром, с существованием чудовищ и самой охотой. Милосердная личность теперь может верить в дарование прощения и помощи чудовищам, которые по её мнению этого достойны. Целеустремлённая личность может счесть самопожертвование своим лучшим оружием против неведомого, или может не испытывать никакой терпимости к наблюдаемому злу и стремиться полностью его уничтожить. Непредубеждённая личность может верить, что добро и зло есть и в чудовищах, и в людях, и задаваться вопросом, нет ли у Наделения более высокой цели, чем усмирение сверхъестественного.

Поэтому важно знать, кем являлся ваш персонаж, будучи обычным человеком — во что он верил и на что надеялся. Эти ценности в виде Кредо вашего персонажа определяют его подход к охоте. Кредо — это роли, играемые охотниками в разразившейся войне с неведомым, философии, которые охотники применяют к открывшемуся им кошмарному миру, и отношение к чудовищам, с которыми они сталкиваются. А также Кредо олицетворяют направления, избираемые охотниками при осуществлении принципов своих Добродетелей.

Кредо

В **Охотнике** вы можете выбирать из семи Кредо, у вашего персонажа может быть лишь одно из них. Кредо сгруппированы в соответствии с Добродетелями, которые являются обобщением конечных целей охоты вашего персонажа. Кредо подразделяются по Добродетелям следующим образом:

Добродетель	**Кредо**
Милосердие	Невинность, Мученичество, Спасение
Прозрение	Провидчество
Рвение	Защита, Суждение, Мщение

Добродетели подробно описаны в Главе 4. Кредо описаны здесь.

Но что все эти объяснения и указания означают в истории? Кредо вашего персонажа, выбираемое в ходе его создания, не является социальной классификацией или группой, к которой он принадлежит. Ваш персонаж не является частью Кредо примерно так же, как профессии или клуба. Его Кредо — это внутриигровая интерпретация того, как он занимается делом и воспринимает свою задачу.

Первичная Добродетель вашего персонажа — Рвение, Милосердие или Прозрение — указывает, что он считает целью войны. Быть может, уничтожение сверхъестественного или попытку сохранить в существах всё, что в них имеется хорошего, прежде чем настанет конец света. Кредо персонажа — это средства, с помощью которых он надеется добиться своей цели, направление, которое он избирает. Хотя у охотников и может быть одинаковая первичная Добродетель — скажем, Рвение, представители различных Кредо добиваются одних и тех же целей разными способами. Мститель стремится уничтожать сверхъестественное по одному существу за раз, при необходимости — зубами и когтями. Защитник пытается уберечь в мире то, что достойно спасения. Он хочет, чтобы неведомое было уничтожено, но не ценой всего, что ему дорого. Судья старается убедиться, что избран верный курс действий, что занимаются существами, которых действительно необходимо уничтожить, а среди самих охотников сохраняется равновесие и верная перспектива.

Кредо вашего персонажа — это его отношение к Миру Тьмы, такому, каким он его воспринимает, его мнение о тварях и о том, как с ними необходимо бороться. Таким образом, его Кредо — фактор, определяемый его личностью и мировоззрением, а не каким-нибудь внешним вмешательством.

Последнее — ключ к пониманию и изображению вашего персонажа как реалистичной личности и человеческого существа. Он — индивидуум с определёнными идеями и воззрениями. Эти качества определяют то, как он реагирует на апокалиптический мир, управляемый чудовищными зверями. Его ответ на истину — результат того, кем он является, и идеалов, которых он придерживается. Поэтому, пусть ваш персонаж и наделён странными способностями, он по-прежнему остаётся человеком. Его подход к охоте строится в соответствие с индивидуальными и личностными понятиями, а не по единообразным или социальным стандартам. Ваш персонаж, прежде всего, является самим собой, у него собственные идеи и заботы. Он атакует, спасает или обманывает сверхъестественных существ, потому что верит, что должен делать именно это. Его Кредо лишь позволяет идентифицировать его реакцию.

Поэтому, создавая вашего персонажа, не нужно думать «Я хочу играть одного из тех людей, что постоянно жертвуют собой». Вместо этого решите, что за личность ваш персонаж — до его Наделения — а затем выберите Кредо, которое подходит для его личности. Или позвольте Рассказчику прописать Кредо вашего персонажа, основываясь на его первой инстинктивной реакции на неведомое.

Поскольку охота — дело личное, охотники в целом не признают Кредо в качестве способа своей классификации. Избранные просто преследуют различные цели: одни из них совпадают, другие — яростно конфликтуют. Лишь среди Наделённых, которые общаются часто, вроде индивидуумов в сети охотников, начинают очерчиваться границы между фракциями охотников. Подобное разделение скорее бессознательно, чем сознательно; участники конференции на сайте склонны сбиваться в кружки единомышленников, где делятся своими победами и проблемами и ищут способ убедить других, что у них есть ответы на вопросы, терзающие всех охотников. Нечёткое разделение на лагеря проявляется во многочисленных названиях, даваемых Кредо; ни у одной из групп нет единого имени или определения, используемого повсеместно.

Так что, пожалуйста, укажите Кредо в листе вашего персонажа. Однако, вместо того, чтобы думать, как персонажу действовать согласно этой «группе», думайте, как эта группа соответствует его ценностям. То, как он подходит к охоте и восприятию реальности, напрямую проистекает именно из этого.

Ниже представлены комментарии от различных членов каждого Кредо, разъясняющие различные аспекты того, чем занимаются они и их собратья-охотники.

Защита

Люди говорят, что мир катится в Ад. Они не правы. Ад пришел в наш мир, и мы — последняя линия обороны.

Быть может, вы помните время, ещё совсем недавнее, когда ночь означала отдых. Когда не все ваши сны были кошмарами. Время до того, как вы присоединились к охоте, прежде чем вы встали на защиту всего, что у вас есть и всего, чем вы являетесь. До того, как вы узнали, на какое насилие способны ради спасения жизни другого. Если вы можете вернуться к подобному покою, считайте себя счастливыми и учитесь на моём несчастье.

В моём мире, всю мою жизнь, ночь всегда была временем, когда придурки с пушками и дубинками бродили под покровом темноты, чтобы убивать своих соседей. Они вечно утверждали, будто их убийства мотивированы политикой. Моя мать, глупец иного рода, верила в подобные утверждения и считала себя одним из «правильных людей». Она умерла от рук собственного народа. Она не могла понять, что войне всё равно, и именно поэтому нам должно быть не всё равно. Чтобы мы с вами могли защитить тех, кого любим, мы должны понимать, что мы — на войне. Быть может народ демонов бродит в ночи именно потому, что нормальные люди отдали свои сердца ненависти, а затем изменились, чтобы соответствовать своим сердцам. Какой бы ни была причина, вам известно, что подобные создания существуют среди нас. Возможно, народы по всему миру подобны моему сейчас, разве что их ночи переполнены беспокойными убийцами, которые не нуждаются в оружии. Мы же в свою очередь должны брать пистолет, копье, цепь — всё, что сгодится — чтобы держать народ демонов в узде.

Кем бы вы ни были до того, как мир изменился, теперь вы — солдат. Возможно, вы всегда им были или, быть может, были пожарным или представителем органов правопорядка. На школьном дворе вы были тем, кто оттаскивал хулиганов от детей, слишком маленьких, чтобы постоять за себя самостоятельно. Если, взрослея, вы держали глаза открытыми, то вы поняли, что мир во многом напоминает школьный двор, разве что агрессоры размножились до такой степени, что среди них терялись даже люди вроде вас. Быть может, именно то, что вы видите, как другие теряют себя и становятся частью толпы, позволяет вам проникать взглядом сквозь личины народа демонов.

Осторожность и внимательность — вот всё, что отличает охотников от толпы. Иногда вам нужно воплощать эти качества, когда ваши соратники… слишком увлекаются. Они говорят, что мы должны вести войну с теми, кто развязал её. Напоминайте вашим товарищам, что берущие на себя бремя войны с трудом способны сбросить его назад. Думайте о том, что означает приводить войну на дом к тем, о ком вы заботитесь. Думайте о том, что означает для них ваша смерть: она оставит их защиту в руках людей, чьи намерения отличаются от ваших собственных. В этом конфликте нет более реальной формы поражения. Когда бой является единственным выходом, помните, что даже самому отважному из ваших товарищей нужен кто-то, кто будет прикрывать его тылы. И помните, что охотникам иногда нужна защита от собственного безрассудства. Любая легко идущая атака, возможно, является ловушкой. И любой, кто считает позорным успешное отступление, быть может, не был её частью. Отвечайте всем, кто обвиняет вас в трусости, ведь утрата доверия собственных соратников не позволяет вам эффективно защищать их и остальных.

Среди нас нет воинов, страстно жаждущих битвы. Такие, похоже, посвящают себя мести. Мы же вступаем в бой неохотно, пусть и решительно. Пусть другие гонят противника назад к его логову. Присматривайте за ними в меру своих сил, но ревностно охраняйте дом и очаг. Потеряете своих любимых, и вскоре почти наверняка потеряете и себя в гневе. А если это произойдёт, то вы сами рискуете стать угрозой.

Слабость: Уход в изоляцию — вот наиболее распространённая проблема, с которой сталкиваются Защитники. Лишь немногие из них начинают в качестве так называемых

мастеров по выживанию, но многие вскоре склоняются к подобной жизни. Защитники, у которых есть семья, ступают на этот путь, когда их страх усиливается. Это естественная реакция: чем больше вы видели, тем менее надёжными кажутся простые решётки и сигнализации. Укрепление домов само по себе является для охотников обычным делом и не представляет особой проблемы. Но если вы живёте в крепости и боитесь её покинуть из страха пред тем, что можете обнаружить по возвращении, то вам нужна помощь.

Более проблематичны одиночки, Защитники, у которых обычно нет семьи, и они распространяют свои опекунские устремления на товарищей-охотников. Сдержанность, проявившаяся в неподходящее время, может поставить в невыгодное положение или даже стоить жизни. Сожаление о подобных потерях разъедает сердца таких Наделённых.

Самая страшная из форм перенесения встречается у Защитников, которые настолько сильно идентифицируют себя с врагом или симпатизируют ему, что встают между охотниками и жертвой. Это весьма редкое стечение обстоятельств, но Защитник, каким-либо образом связанный с целью (сюрприз, твой дядя Джимми — создание ночи!), способен пожертвовать собственной жизнью ради её спасения. Ну и страшнее всего — Защитники, утверждающие, что судить — не их право. Они считают и охотников и чудовищ хищниками, которых необходимо держать в изоляции и на поводке.

Апокриф: Традиционалисты полагают кошмарное состояние мира частью испытания, которое необходимо пройти, чтобы провести вслед за собой и остальное человечество. Некоторые из вас основывают городские «миссии», чтобы одновременно и удовлетворять необходимость в вере, и устанавливать протектораты в городах. А вашей излюбленной трактовкой Вестников может стать что угодно — от богов-защитников до ангелов.

Среди нетрадиционалистов заслуживают внимания последователи Сознания Земли, которые устраивают палаточные бдения и проповедуют о «пробуждении единого сознания людей мира». Всё, что говорит эта группа, звучит довольно безобидно, но в городах, которые давали приют этой компании, также появлялись и охотники, вмешивающиеся в местные дела.

А если вы Защитник-«антитрадиционалист», вы отрицаете религию, считая её источником раздоров и тирании. Вы видите злоупотребления и испорченность повсюду, как видели их и до Наделения. Ваши идеи по поводу Посланников, по меньшей мере, изобретательны: «Да это экстрасенсорика, вызванная психотропными средствами, которые ЦРУ подмешивало в наш ЛСД» или «Мать-Земля выбрала нас, чтобы мы спасли её от мутантов-токсофагов, загрязняющих среду, от ребят, которые типа живут на ядах…»

Неважно, как вы интерпретируете свою роль охотника, ваша наивысшая награда — это сам мир. Если вы не сможете отвоевать для человечества место, где оно сможет жить без опаски, какой тогда вообще смысл жить?

Наделение: Потенциальные Защитники, похоже, сталкиваются с самыми прямодушными из существ, с теми, у кого на уме лишь одна цель и кто игнорирует все остальные. Некоторые из вас рассказывают о первом противнике, который настолько же не желал убивать вас, насколько твёрдо был нацелен убить выбранную им жертву. Другие описывают осады, в которых оказались их собственные дома или места работы, ситуации, требовавшие, чтобы они усмирили окружающий ужас, даже отражая атаки нападающих.

Создание Персонажа: Защитники начинают с высоким значением Восприятия, немалой Эмпатией и внушительной Силой Воли. Они могут быть крайне предвзятыми в суждениях о людях, которых считают равнодушными или беспечными. У многих из них есть Дополнение Союзники в виде семьи, прихода или общественной дружины. У солдат или полицейских может быть Дополнение Контакты, соответствующее их профессии.

Начальная Убеждённость: 3

Они же: Охранники, Щиты, Снайперы, Кавалерия, Vertaidiger, Defenseurs

Стереотипы

Мстители — В каждой войне нужны воины, а эти ребята готовы, сражаясь, дойти хоть до порога врага.

Свидетели — Только то, что они зажались тогда, когда это было важно, вовсе не означает, что они не способны помочь сейчас… но не тем, что будут прикрывать спину мне, спасибо.

Невинные — Они не принадлежат к подобной войне. Они те, кого мы пытаемся спасти.

Судьи — Они взвешивают каждую альтернативу, даже если для нас курс является очевидным.

Мученики — Возможно, это самая близкая нам группа, но они об этом даже и не подозревают.

Спасители — Если они подловят вас на том, что вы сбились с прямого пути, берегитесь!

Провидцы — Они полны идеями, но не всегда хорошими… тот парень, что демонстрировал свои способности по ТВ, действовал опрометчиво.

Враг — Они повсюду. Безопасность прежде всего.

Невинность

Да что с тобой? Зомби в фильмах действуют вовсе не так! Вот, давай я тебе покажу...

Остальные охотники относятся к вам так, словно в детстве вы больно ударились головой? У вас всё может быть и по-другому, но у нас здесь «Невинный» вполне может означать и «идиот». Это вовсе не значит, что мы не вносим свой вклад. Но суть, вероятно, в том, что все остальные воспринимают дело настолько серьёзно, что забывают — чудовища не всегда плохие. Так же, как охотники — не всегда хорошие.

Иногда остальным неважно, повинно ли существо в преступлении, даже если они видели, как это «существо» вело себя нормально, болтало с соседями и подстригало лужайку. Если вы не выскажетесь, никто этого не сделает. А когда уже слишком поздно, все затихают и бесятся, когда вы спрашиваете, зачем всё вышло именно так. Они говорят вам «Потому что мы убиваем этих тварей». Вы говорите им, что люди — не твари. Они вам говорят, что эти твари только выглядят людьми. Вы отвечаете им, что некоторые ребята любят говорить так о людях, которым хотят причинить вред. Они просят, чтобы вы помогли им украсть что-нибудь, вроде машины или большой пушки для охоты. Вы спрашиваете, что бы они сделали, укради кто-нибудь их вещи. Они просят, чтобы вы взяли оружие. Когда они говорят, что не возьмут пушку, если это сделаете вы, вы отвечаете «Ладно!». Так вы можете снизить шансы, что кто-нибудь ещё сделает что-то, о чём все могут потом пожалеть.

«Невозможно, чтобы все, участвующие в охоте, всё делали правильно.» Вам приходилось слышать от некоторых охотников такие — или похожие — слова. Но ещё год назад тот же человек мог сказать, будто невозможно всё, что мы, охотники, способны делать и видеть! Мне кажется, тут нужна некоторая вера. Мы не можем быть настолько хорошими, как нам хотелось бы, но мы не сможем быть лучше, чем мы пытаемся быть. Это также может быть справедливо и в отношении ребят, которых вы называете плохими, проклятыми или просто чудовищами. Возможно, они страдают! Спросите у своих приятелей, задумывались ли они об этом хоть когда-нибудь! Если животному больно, оно способно наброситься на кого угодно. Некоторые из этих несчастных, этих «чудовищ», похожи на загнанных зверей. Конечно, иные из вас говорят себе: «Откуда нам это знать?» Ну, на то вас и благословили! Именно поэтому у нас есть целители, чтобы ставить нас на ноги, когда нас ранят, помогать тем, кому не повезло. И вы никак не поможете людям, стреляя в них. Единственная причина, по которой вы можете увидеть оружие в моих руках — чтобы оно не оказалось в чужих.

Множество охотников готовы истребить всё, что выглядит не совсем нормальным. Вы должны заставить их дважды подумать, прежде чем совершать кошмарные вещи. Вы находитесь рядом с ними, чтобы показать, что охотникам вовсе не обязательно поступать плохо, чтобы предотвращать плохие поступки. Начните с малого. Заставьте всех молиться вместе после того, как кого-нибудь убивают, неважно, кого. Если вы научите их мыслить по-человечески, они станут воспринимать себя, как людей. Быть может, однажды они начнут воспринимать так и других, но сначала они должны поверить в собственную доброту.

Слабость: Довольно забавно, что у Невинных серьёзные проблемы из-за того, что они терзаются чувством вины, но такова жизнь. После того, как вы испробовали всё, чтобы удержать заблуждающихся от причинения кому-нибудь вреда, иногда и вам приходится причинять им боль. Иногда вам приходится делать куда худшее, чем причинять боль, или помогать вашим друзьям сделать это. Но вы не должны позволять вине удерживать вас, или же причинение страданий никогда не закончится.

Некоторые из вас настолько расстроены охотой, что просто сворачиваются в комочек и хотят умереть. Подобное подкрадывается незаметно. Вы поймаете себя на том,

что молитесь, чтобы ваши намерения были тверды или на том, что благодарите за то, что чем бы не была эта тварь, она наконец перестала двигаться. Следующее, что вы осознаете — что вы прикидываете возможности не идти на охоту, не выходить на улицу, лишь бы не видеть никого из «них». Лежать весь день в постели и рыдать — это свидетельство того, что у вас депрессия охотника. И, что самое худшее, обычно нет никого, с кем вы можете поделиться этим, за исключением других охотников, а встреча с ними может вновь сделать вам только хуже. Некоторые просто не способны справиться с этим. С нами был один парень, он оставил записку «С меня хватит». С тех пор от него больше ничего не было. Надеюсь, он сумел выползти из депрессии.

Чего вам действительно нужно остерегаться, так это притворства… Ну, знаете, «Держаться наравне со всеми». Попытавшись быть такими же, как прочие участники охоты, вы можете сойти с ума. Будьте сами собой и сохраняйте собственную душу. Начнёте притворяться крутыми и жесткими, и следующее, что произойдёт — вы станете такими. А нет ничего сложнее, чем вернуть утраченную невинность. Возможно, когда она исчезнет, она исчезнет навеки. Некоторые используют слово «невинный» в смысле «впечатлительный». Если это верно в отношении вас, быть может, вам стоит вместо этого попробовать произвести впечатление на них.

Апокриф: Почему что-либо происходит? Почему люди так беспокоятся об этом? У нас есть незримые друзья, которые присматривают за всеми нами. Они хотят, чтобы мы присматривали за всеми остальными и удерживали людей от причинения вреда друг другу. Таким образом мы все будем присутствовать, когда станет лучше; мы все сможем получить награду. Неужели это так трудно понять?

Наделение: Столкновение с вещами, которые выглядят намного хуже, чем ведут себя, типично, когда Невинные обретают Способности. Многие из вас отлично умеют утихомиривать страхи людей, иногда всего лишь словами. Те из вас, кто спутывается с существом, нацеленным исключительно на причинение вреда, обычно пытаются отговорить его или её — или это — от того дурного, что замышляется. Такое не всегда срабатывает, и у некоторых из вас есть шрамы, доказывающие это, но это не удерживает от того, чтобы не попробовать тот же самый подход снова.

Создание Персонажа: У многих Невинных Обаяние является первоочередным Атрибутом, а высокая Эмпатия является обязательной. В прочих отношениях, поскольку у Невинных столько различных ликов, насчёт этого кредо нельзя делать особых обобщений. Невинные могут быть детьми, но их отыгрыш в реалистичных обстоятельствах может оказаться сложным. Куда лучшими кандидатами будут личности стойкие, не закомплексованные и бесконечно оптимистичные.

Начальная Убеждённость: 3

Они же: Благословенные, Наживка, Оптимисты, Глупцы.

Стереотипы

Мстители — Они очень злы, иногда без какой-либо явной причины.

Свидетели — Я стараюсь выказывать им некоторое уважение, поскольку большинство остальных этого не делает.

Защитники — Когда они рядом, я чувствую себя в безопасности.

Судьи — Даже если они делают что-нибудь, что кажется бессмысленным (вроде того парня по ТВ), у них имеется план.

Мученики — У нас уже был Иисус.

Спасители — Они кажутся милыми людьми, но очень много говорят.

Провидцы — Мы понимаем друг друга.

Враг — Если бы мы только могли понять их, все эти проблемы давно бы закончились.

Суд

Я обвиняю вас. Не просто в испорченности, а в том, что вы распространяете порчу, делаете каждого рядом с вами — даже ваших обвинителей — похожими на вас. Признаёте ли вы себя виновным?

То, чем вы занимаетесь, не имеет отношения к закону, вы сражаетесь не с преступностью. Вы сражаетесь с мерзостью… искажением человечества, тела и души, тварями, которые кажутся людьми окружающим их людям. Но эти уродцы не могут спрятаться от вас и от меня, и именно поэтому мы должны одновременно быть судьями, присяжными и, да, даже палачами. Иногда это тяжело, поскольку убийство хищного зверя по-прежнему остаётся убийством. И это ещё труднее, когда этот зверь скрывает свою натуру за безупречной личиной. А иногда от вас требуется невозможное, когда вы узнаёте, что одна из этих тварей скрывается внутри кого-то, не какая-нибудь уловка тела, не кто-нибудь мёртвый, и просто ещё не ведающий об этом. А остальные, они смотрят на вас, они ждут, чтобы вы приняли решение, чтобы выбрали, будет ли эта несчастная душа жить или умрёт, и всё, о чём вы способны думать, это «нет, только не я, только не опять» — так, а ещё «как, чёрт побери, я кончил тем, что оказался здесь и делаю это?».

Ответ заключается в том, что вы занимаетесь этим, потому что вы сомневаетесь в этом и сомневаетесь в вашей роли в этом деле. Если вы преданны, вы принимаете тысячи решений, больших и малых, в течение каждой охоты: Сработает ли на этот раз серебро? Будем ли мы втягивать в дело этих гражданских? Можно ли «изгнать» это из тела, или мы должны просто убить несчастного ублюдка, которого оно контролирует, прежде чем оно убьёт кого-нибудь ещё? Но вот в чём проблема, если вы слишком преданны, это может вас убить. И в этот момент всё ваше тщательное взвешивание фактов будет закончено. Это вопрос равновесия и осознания того, какое количество равновесия будет уже чрезмерным, если это вам о чём-то говорит. Возможно, что говорит. Возможно, вы провели немало времени Прежде, принимая схожие решения, будучи врачом, работником социальной службы, военным или даже… судьёй. Неважно, чем вы занимались изо дня в день, в вашем подсознании всегда крутились вопросы: Имеет ли смысл то, что я делаю? Идёт ли это на пользу? Возможно ли улучшить мир, убрав из него некоторых людей? И вот однажды вы обнаружили, что задаётесь этими же вопросами в ситуациях, о которых вы никогда не могли и помыслить. Это было После.

После — это словно жизнь в другом мире, с той лишь разницей, что настоящий мир никуда не делся — как и трудные решения, которые необходимо принимать. Вам просто известно, что существуют аспекты мира, которые невидимы для большинства людей. Вы знаете, что, возможно, правильным было бы рассказать им: «Видите, с чем мы делим планету?» Но вам всё известно лучше, поскольку они не способны видеть то, что для вас является очевидным. Скоро настанет время, когда мы узнаем, с чем мы столкнулись и где оно скрывается. Как только это произойдёт, обнародование может стать более чем надёжным ходом: оно может стать единственным. Сложно судить, но некоторые люди, похоже, служат силам, с которыми мы боремся, но не осознают, что являются пешками в войне! Не одержимые или тому подобное, просто одураченные. И кто знает, кому на ухо нашёптывает противник сейчас? Пока у нас не будет доказательств, единственным выходом является благоразумное мужество.

А пока держите ваши рты на замке, а глаза — открытыми. Это кажется нечестным, словно принятие решений за слепых, не советуясь с ними. Будьте уверены: вам часто доведётся ненавидеть вещи, которые вам надо будет делать. Вы ненавидите ложь — семье, друзьям, коллегам — но правда губительна. Откроете её кому-нибудь, кто не способен видеть истину, и это будет равносильно подписанию его смертного приговора, не говоря уже о вашем. Вы ненавидите судить других охотников, решать, является ли кто-нибудь из ваших соратников большей угрозой, чем враг. Именно тогда вы ненавидите

убийство больше всего, когда кажется, будто всё, что вы делаете, что делают все охотники, обречено на неудачу. Но сильнее вашей ненависти ко тьме, к тому жестокому месту, которым, как вам теперь известно, является мир, стал страх перед тем, чем он может стать, если никто не будет принимать трудных решений. Ваших решений.

Слабость: Колебания — вот бич вашего бытия. Каждый Судья сталкивается с ними рано или поздно. Ожидайте этого, но не позволяйте такому стать постоянным. Это просто приглашение другим охотникам вывести вас из игры или последовать совету кого угодно. Всеобщая сумятица подвергает опасности людей, которых вы стремитесь защитить, а также привлекает внимание закона. Как бы вы ни были строги по отношению к себе и своим товарищам, настоящие судьи определённо проявят куда меньшее понимание, чем вы.

Другая крайность не лучше: мания величия — это уверенность в том, что вам, и только вам, известна правильная охота. Вы находитесь здесь, чтобы обеспечивать на ней порядок, напоминать охотникам о том, кем они являются и что они делают — и не делают. Вы здесь не для того, чтобы думать за них. Помните своё место, но обеспечивайте и то, чтобы другие тоже помнили о своём.

Судьи-законодатели — это шило в нашей общей заднице. Есть чёткая граница между определением и поддержанием кодекса поведения и тем, когда вы становитесь закоснелыми. Если вы всегда твёрдо уверены, вы обдумали не все вопросы.

Апокриф: Вы узнаёте признаки приближения Судного Дня, когда видите их. Многие из вас перед этим концом собирают сведения. Ведь тактика без разведки — это самоубийство. Многие из вас регулярно цитируют «Откровения» Нострадамуса или «Книгу Мёртвых». Другие, утвердившиеся в убеждении, что подобные нам охотники — вовсе не новость, указывают на Жанну д'Арк или Бренардетту Лурдскую, как на наших предшественниц. Они говорили и делали всё, что требовалось для спасения их мира, и так же должны поступать и вы.

Немалое число из вас утверждают, что обрели впервые веру, благодаря злу, с которым пришлось столкнуться и вашим поискам ответов. Другие говорят, что ваши представления о доброй или направляюшей силе во вселенной были разрушены или перечёркнуты переменами в мире. Половина из вас считает, что события приблизили вас к вашим любимым, половина чувствует, что вы никогда ещё не отдалялись сильнее.

Самые активные Судьи принимают участие в делах своих общин, участвуя в программах помощи малоимущим и тому подобном, как для того, чтобы следить за окрестностями и устраивать эффективные охоты, так и для того, чтобы успокаивать противоречивые чувства, которые вызывают у них их дела. И они сами. Считайте это советом голоса жизненного опыта.

Наделение: Общий знаменатель всех Судей — что редкость среди для охотников — это первое столкновение с несколькими твари. Обычно это создания, сражающиеся друг с другом, а не напрямую угрожающие людям — что, впрочем, не означает, что в процессе люди не могут пострадать. Некоторые Судьи описывают своё Становление как испытание, в ходе которого им нужно было определить самую близкую угрозу и устранить её в первую очередь. А впоследствии испытания, с которыми приходится сталкиваться, становятся всё сложнее.

Создание Персонажа: У Судей выдающиеся значения Сообразительности или Восприятия, но их Сила Воли может значительно варьироваться. Используют ли они силу или тонкий подход, они являются примирителями в любой ситуации. Стремление получить все данные, важные для вынесения важного решения, делает Расследование подходящей для них Способностью. Многие Судьи — представители профессий, связанных с этическим присмотром за окружающими и со стороны окружающих; некоторые из подобных видов деятельности весьма доходны (юриспруденция, медицина), поэтому для подобных персонажей уместно Дополнение «Ресурсы».

Начальная Убеждённость: 3

Они же: Судии, Законодатели, Закон, Jueces.

Стереотипы

Мстители — Полезны, но опасны, если ими не руководить. Посмотрите только, что случилось с тем парнем, попавшим в новости.

Свидетели — Их полезность необходимо определять, основываясь на каждом конкретном случае.

Защитники — Достойные люди, ценящие сдержанность и честность. Они часто бывают теми охотниками, что предупреждают нас о том, что «дела» портятся.

Невинные — Олицетворение беззащитного человека. Они — лучшие из нас. Их твёрдая убеждённость в праведности нашего дела направляет нашу миссию.

Мученики — Ходячие упражнения в тщетности, хотя и необходимые. Преступления против людей и так уже повсеместны. Какая польза нашему делу от участников, стремящихся к мучениям?

Спасители — Они необходимы, чтобы мы могли преуспеть. Они единственные способны спасти тех тварей, которые могут вновь стать людьми. К сожалению, они подчас слишком склонны оправдывать виновных.

Провидцы — Полезны для войны, которую мы ведём, но могут слишком уж увлекаться её ведением «по-своему».

Враг — Столь же разнообразны, как и те, кто охотятся на них. По правде сказать, некоторые из них могут оказаться лучшими союзниками, чем иные охотники.

Мученичество

Мы — проклятые, которые охотятся на проклятых.

Задумайтесь обо всех вещах, которыми вы готовы пожертвовать, чтобы оттянуть судный день. Готово? Итак, если список начинается с вашей жизни и включает в себя и вашу душу, вы, наверное, Мученик. Другие охотники могут жертвовать своими жизнями ради уничтожения непрощённых. А Мученики, бывало, жертвовали своим будущим — отдавали в залог всё имущество, рвали все связи и даже очерняли собственное доброе имя ради высшей цели. Мой совет тут — «Успокойтесь!», если есть хоть какая-то надежда, что он способен что-нибудь изменить. В целом, мы являемся самыми несчастными, склонными к драматизму и самоистязаниям охотниками, каких только можно найти… и нас, чёрт побери, довольно много, не смотря на всё это.

Несомненно, некоторые из нас отличаются почти нездоровым стоицизмом, но это всё драматизм под маской молчания. То, чего все мы в итоге хотим, это блистать в наших собственных вдохновенных представлениях. Из-за того ли это, что мы желаем искупить некую вину или просто потому что видим спасение в самопожертвовании ради остальных, зависит от конкретного Мученика. Это потому что вы обманываете своего компаньона? Уклоняетесь от налогов? Лжете в своём резюме? Вы гомосексуалист? Извращенец? Слишком много мастурбируете? Незаконно подключаетесь к кабельному ТВ? Подворовываете в магазинах? Забудьте об этом, дружище. Это не имеет отношения к вам. А что касается всех остальных вас, святых, вы можете использовать свои тела в качестве щитов для всех старушек и сирот, каких только пожелаете, но если вас заводит то, что вас бьют и раздирают на части, это грех.

Конец вступления.

Вообще-то, что меня больше всего смущает в существовании Мученика, это то, сколькие из нас явно расцветают под давлением работы (не стоит обманываться, нас наняли). И многие из вас (ладно, и я в том числе) удовлетворены своей жизнью больше, чем когда-либо прежде. Не счастливы, учтите, а удовлетворены. Вы тащите себя вперёд, пока не упадёте, добровольно вызываетесь на любое задание, отправляетесь на охоту, а затем проводите следующую неделю, ноя о том, как тяжко вам пришлось и как больно мир давит на ваши несчастные плечи.

Почему остальные охотники связываются с нами? Потому что знают, что мы готовы заслонить их от пули. Мы пожертвуем кровью, дыханием и телом, чтобы сохранить жизнь другого, и это же относится и к гражданским. Некоторые из вас даже признавались в «убийствах», совершённых другими охотниками, и отправлялись в тюрьму, чтобы уберечь их семьи.

Быть может, это позволяют замечать мои католические корни, но делом Мучеников занимается немалая часть духовенства, и не только монахини и священники. Тут отмечаются всевозможные группы, и спектр их всеохватен. Работая с этими людьми в обстоятельствах, не имеющих особого отношения к религии, я впервые понял, что ношение рясы ещё не делает никого каким-то там религиозным автоматом. Что позволяет ещё раз сказать, что церковникам может быть так же паршиво, как и всем нам. Однако, не смотря на все наши недостатки, я отдам всё, чтобы оставаться Мучеником, в противопоставление любому другому виду охотников.

Даже свою жизнь.

Слабость: Если вы продолжаете заниматься своим делом, потому что вам нравятся страдания — ведь разве не поэтому вас избрали? — всё сводится к одному факту. Неоспоримая истина заключается в том, что некоторые из вас являются настоящими мазохистами. Вы можете называть это как-то иначе — невезение, мерзкая работа, которой кто-то должен заниматься. Вы можете отрицать, что у вас есть эта проблема. Но помните

вот о чём: вы находитесь здесь, чтобы осуществлять наказание там, где оно требуется, а не подвергаться наказанию по каким бы то ни было причинам.

Мазохизм, как бы он ни был для меня непостижим, хотя бы подразумевает, что вы готовы выйти и встретиться с противником. Жертвующие собой психи из вашего числа иногда доводят дело до того, что в буквальном смысле оказываются не готовы к тому, чем мы занимаемся — и это подвергает опасности всех нас! Одна женщина постилась, частично чтобы помочь семьям людей, умерших во время охоты, а частично, чтобы «очиститься» перед битвой. Однажды ночью она потеряла сознание прямо в машине, отправляясь на бой. Был один парень, который устроился жить в убежище своего отряда. Выяснилось, что он продал всё, что у него было, чтобы купить для всех снаряжение! Сложно критиковать подобную самоотверженность, но через несколько недель никто не хотел находиться с ним рядом — ему негде было помыться. Я вас умоляю, люди, вы не сможете нести ответственность за благосостояние окружающих, если не позаботитесь сами о себе.

Быть может, стоит пояснить, что «заботиться самим о себе» подразумевает личную гигиену и здоровье, а не «Мы совершали кошмарные вещи, и теперь недостойны жить дальше». Если вы действительно испытываете необходимость убить себя — и вам известно, кем вы являетесь — хотя бы дайте вашим соратникам шанс попрощаться с вами. Следовательно, куртка, начинённая динамитом, неподходящий вариант. И, вдобавок, она может и не подействовать на врага, с которым вы столкнётесь.

Апокриф: Существует передаваемая из уст в уста пугающая теория, за которую следует поблагодарить одного из вас, мрачных-обречённых, в основе которой лежит предположение, что конец света уже настал, и все мы находимся в аду! О, пессимизм, искусство Мучеников.

Но между тем, большинство из вас согласны расходиться во мнениях по поводу бесчисленных сценариев надвигающегося конца света: лишь сотня богобоязненных пар истинных американцев репродуктивного возраста уцелеет в грядущем катаклизме; лишь геи и лесбиянки уцелеют в грядущем катаклизме; лишь 88 самых прекрасных знаменитостей уцелеют в грядущем катаклизме. А вот что у всех этих исходов общее: вы — и только вы, и остальные охотники, и все, кого удастся убедить в вашей правоте — сделаете их возможными благодаря Последнему Жертвоприношению.

Ну, следующий мир хотя бы будет получше этого.

Наделение: Те из вас, кто склонен к разговорам, обычно обозначают вашего Первого как «безжалостного» или «машину для убийств». Я видел, как более сдержанные кивали в знак согласия. Учитывая жестокое обращение, которое переживают Мученики, становясь одними из нас, удивительно, как вообще кто-то из нас умудряется после этого выжить.

Создание Персонажа: Мученики начинают с Выносливостью выше средней и обычно наделены высокой Эмпатией. Исключение из последнего правила составляют люди, практикующие различные формы самопожертвования ради получаемого внимания или одобрения. Многие представители этого Кредо начинают со значительными Ресурсами, но раздают их, бросают или теряют каким-либо иным образом.

Начальная Убеждённость: 4

Они же: Кассандры, Неудачники, Мазохисты, Бестолочи.

Стереотипы

Мстители — Недостаток крутости они возмещают жестокостью.

Свидетели — Придите, чтобы страдать вместе со всеми нами. Ещё не слишком поздно.

Защитники — Они жертвуют инициативой в пользу безопасности (за исключением того парня по ТВ, мистера «Привет-Америка-я-охотник-на-чудовищ-а-вы-находящиеся-в-опасности-домоседы».)

Невинные — Наивность с широко распахнутыми глазами - не подходящее качество для охоты на чудовищ.

Судьи — Эти ребята заставляют нас выглядеть любителями, когда дело доходит до того, чтобы поступать правильно.

Спасители — Они терзаются этой работой столь же сильно, как и мы.

Провидцы — Эти ребята достаточно оторваны от реальности, чтобы догадываться о кое-чём.

Враг — Воплощённое наказание. Так чем же тогда являемся мы?

Спасение

Не двигайся, и останешься жить. Ну, при условии, что ты не был мёртв с самого начала...

Всё в итоге сводится к вопросу очерёдности оказания помощи. Кто мёртв, кто ранен, кого можно спасти? Одни могут забирать жизни, чтобы спасать жизни других. Вашей задачей является спасать жизни или решать, стоит ли спасать то, что от жизни осталось. Вы смотрите, как кто-то рассыпается в прах под солнечным светом — под тусклым зимним солнцем — и это заставляет вас гадать: действительно ли эти существа «живут»? Способны ли вы исцелить ходячую заразу? Есть ли способ вылечить чуму, которая мыслит? Да, такие вещи не преподают на этике медицины. Проблема заключается в том, что создания, на которых мы охотимся — некоторые называют их «Больными» — выглядят, как человеческие существа (более или менее), говорят, как человеческие существа и, похоже, жаждут выжить точно также, как и человеческие существа. Ничто из этого, по моему разумению, не гарантирует, что они таковыми являются, но всё же… Вы даруете им право сомнения. Ваше первое побуждение при встрече с одним из них, вероятно — «как я могу помочь?» Вы относитесь к ним так же, как относились бы к душевнобольным.… Так же, как вы хотели бы, чтобы относились и к вам, если, не дай бог, станете одним из них.

И, раз уж речь об этом, вы когда-нибудь задумывались, почему мы — охотники в целом — похоже, невосприимчивы к укусам вампиров или оборотней? По крайней мере, мы не превращаемся в них после того, как они нас укусят. Но я не даю никаких ответов, а лишь предлагаю вам избегать подобных ран — они по-прежнему болезненны. Возможно, «Больные» — куда более подходящее название, чем все думают. Возможно, мы являемся антителами вида homo sapiens как такового. Ведь может же существовать вирус чудовищ, почему бы нет? В это поверить не сложнее, чем, скажем, в переигровку какого-нибудь Белы Лугоши-Лона Чейни, где участники не пользуются гримом, и вообще совсем не актёры.

Вот вам мой совет: оставьте теории проповедникам. Заботьтесь, чтобы ваши товарищи оставались целы, латайте жертв по мере своих сил, и спасайте жизни. Или, быть может, спасайте жизнь. Люди всё время говорят о «битвах жизни и смерти», но ничто, за все мои годы попыток помочь людям не заставляло эту фразу отзываться в моём мозгу настолько буквально, как сейчас. В нынешние дни всё выглядит так, словно Четыре Всадника уже скачут ровным галопом. Если вы научились не персонифицировать смерть, или если верите, что смерть иногда может идти во благо, столкновения с Больными могут заставить вас усомниться во всём.

Что, возможно, является моим способом возвращения к теме, которой вы столь же сильно ждали, как я — страшился: убийство. Смерть не всегда бывает противником, это скажет вам любой конченый пациент, страдающий от бесконечной боли. Но есть разница между тем, чтобы помочь кому-то упокоиться с миром и тем, чтобы усмирить двуногий эквивалент бешеной собаки. Собака не планировала заражаться бешенством. Что, если у охотников вовсе нет иммунитета к этому «вирусу чудовищ» или к чему бы там ни было ещё? Что, если мы ещё не видели никого по-настоящему в истинном свете? Что, если кто-нибудь, кто спас вам жизнь, окажется одним из этих существ? Давайте я скажу вам официально, что если вам крайне не повезёт и вы попытаетесь передать это и мне, я «остановлю инфекцию». После того, как это будет сделано, если от вашей истинной личности ещё что-то осталось, все мои силы будут направлены на ваше спасение, и неважно, что там говорят другие охотники.

Надеюсь, что вы сделаете то же самое и для меня.

Слабость: Тех, кто занимается спасением, терзают мессианские комплексы. Спасители могут оказаться страшнее Мстителей, когда дело доходит до укрепления себя в

основах их собственных религий. Силы могут начать казаться важнее охоты. В отличие от Мстителей, которые могут быть последователями своего культа, но при этом оставаться эффективными охотниками, некоторые Спасители вообще откалываются от охоты ради более «чистого» призвания.

Алчность соблазняет ещё более многих из нашего числа. Многие Спасители начинают с того, что время от времени совершают «чудо» для каких-нибудь богатеев, просто чтобы заработать средства на охоту. А следующее, что вы понимаете — бабки начинают казаться куда привлекательнее шанса рисковать собственной шеей ради заживления чьей-либо чужой, и тогда настаёт время «частной практики». Деньги сами по себе — вовсе не зло, и владение ими несомненно может сделать охоту безопаснее (но редко когда — проще). Но они всегда должны оставаться средством, а не целью.

Хуже всего — Спасители-абсолютисты, те, кто участвуют в охоте, но развивают божественные комплексы иного рода. Если вы никогда не видели одного из них в деле, считайте, что вам повезло. Они те, кто признаёт «спасение-исключительно-на-моих-условиях», кто не может — или не хочет — видеть никаких альтернатив, помимо исцеления какого-нибудь чудища или его убийства. Когда они начинают указывать, каким именно образом должна проводиться охота, возможно, пришло время поискать нового Спасителя.

Апокриф: Спасители стремятся понять, что случилось с вами и вашим миром благодаря опыту — или его недостатку. Вы, учёные, профессионалы, исследователи и просто сведущие люди толкуете ваше состояние в логических понятиях — последствия Чернобыля, заражение прионом, общая деградация биосферы — и видите на горизонте мрак, базирующийся на тех же факторах. Кто-то должен что-нибудь с этим делать. Невежественные, несведущие или заблуждающиеся — пусть и не менее заботящиеся об окружающих — заполняют пробелы любыми толкованиями, какими только способны: благословением, проклятием, личным предназначением, правительственным заговором. В таком случае ваши способности и задачи просто дополняют испорченный мир; кто-то должен пытаться спасти безнадёжных или заслуживающих расплаты, если затем настанет что-то лучшее.

В целом, большинство Спасителей видят для себя одну цель: Мы здесь, чтобы помогать. Спасать тех, кто не может спастись сам — вот ваша задача. В некоторых случаях, когда тело невозможно исцелить, спасение чудовища в буквальном смысле означает его депрограммирование — устранение условий, которые породили его. Субъект может быть добровольцем, под поверхностью которого томится человеческая душа, или спасение может навязываться силой и посредством карающих процедур, пока тёмная сторона не будет сломлена. Те из нас, кому повезло, после всех приложенных усилий способны найти и спасти, быть может, всего одну душу, но мы никогда не прекращаем высматривать другие.

Так что у всех нас — одно предназначение, хотя в случае с некоторыми из вас другим приходится отводить глаза, когда вы проходите мимо. Не то, чтобы вы этого просили, но тем не менее такие ожидания присутствуют. Некоторые из вас, ханжей, столь же докучливы, сколь и умелы.

Наделение: В ходе создания Спасителя кого-нибудь неизбежно ранят. Вы это видели: разорванные артерии, сложные переломы, треснувшие шеи. Вы совершали чудеса, вы смотрели на собственные руки так, словно никогда их раньше не видели. Возможно, вы также применяли кое-какую магию для нанесения увечий.

Создание Персонажа: Спасители часто сочетают Ловкость с каким-нибудь высоким Ментальным Атрибутом. Помните, что Способности, касающиеся Медицины, далеко не обязательны в деле Спасения. Исправлять — это стремление охотника, а не уже имеющаяся способность, вот что важно.

Начальная Убеждённость: 3

Они же: Ремонтники, Депрограммисты, Исповедники, Целители; Curadores.

Стереотипы

Мстители — Страх господень.

Свидетели — Они рискуют подвергаться тем же опасностям, что и мы, не обладая нашими способностями.

Защитники — Самые терпимые из нетерпимых.

Невинные — Они способны попадать в крупные неприятности, но они помогают нам оставаться в здравом уме и сохранять сосредоточенность.

Судьи — Их работа, возможно, тяжелее, чем у всех прочих охотников.

Мученики — Если они хотят поистязать себя, пусть делают приватно и избавят от этого нас — и зрителей дома.

Провидцы — Они — самые странные из нас, но хорошо, когда они рядом.

Враг — Раны, которые необходимо исцелить… или гниющие конечности, которые нужно ампутировать.

Мщение

Верните дьяволу то, что ему принадлежит.

Признайтесь. Вы относитесь к тем, кто верит в принцип «око за око, зуб за зуб». Все вы в это верите. Вы можете быть более терпимыми или более жестокими, чем прочие, но для вас правосудие является воздаянием. Возможно, даже если вы живёте там, где нет смертной казни, вы всё равно её отстаиваете. «Твари, носящие человеческую личину» раньше значили нечто иное. Это были насильники, серийные убийцы, психопаты, которым неизвестно, что такое совесть. Теперь вы знаете, что «чудовище» — не просто фигура речи, и вы знаете, насколько коварен противник, насколько он опасен. Но кое-что осталось неизменным — то, как бороться с проблемой. И старых, и новых чудовищ ждёт один исход: смерть. В вашей прежней жизни вы бы подпрыгнули от альтернативы дёрнуть рубильник или сделать летальную инъекцию. Теперь же вашей альтернативой, вашим выбором стали взмах клинка или нажатие курка — именно так, или же просто наблюдение. А это вообще не вариант.

Знаменательно, но на деле кровожадность, похоже, мешает другим людям слышать Призыв вместе с вами. Мой приятель вечно говорил, что пытки — вещь хорошая. Он был там тогда, в мой первый раз, когда всё пошло наперекосяк. Но он ни черта не видел и не слышал. В действительности он оказался частью той толпы, что ринулась вон из банка. Он продолжает трепаться о том, что преступников надо убивать, но он понятия не имеет, о чём говорит — и я не могу рассказать ему, что на самом деле происходит. Не думаю, что он способен принять эту реальность, а если он узнает, он может дойти до того, что станет частью проблемы. Ну, знаете, бандит, зашедший слишком далеко и не заботящийся о том, что в процессе могут пострадать простые люди.

Это странно, поскольку среди охотников мы — те, кто больше всего склонен проливать кровь (или что там ещё бывает внутри у этих тварей). Другим не хватает чувства соразмерности, осознания того, что наказание должно соответствовать преступлению. Разумеется, как только вы начинаете говорить о противостоянии чудовищ и людей, о том, как вы «покараете» что-то, воспринимающее вас так же, как вы воспринимаете скот, сохранять «уравновешенное восприятие» становится сложным.

Ребёнком вы могли воображать себя рыцарем или, быть может, стрелком. Возможно, этот образ направлял вас и во взрослой жизни, и вы стали копом, или тюремным охранником, или охотником за головами. Или, возможно, это помогло пустить под откос вашу карьеру, когда вы донесли на вашего работодателя. Или это могло оставаться мечтами, поскольку у вас никогда не было средств заставить остальных поступать правильно. И, опять-таки, вы могли быть похожи на меня — то есть, не каким-то там образцом добродетели, но были убеждены, что существуют вещи, которых вы попросту не сделаете. Кража — это одно, но убить кого-то ради вещей? Это неправильно, и это приведёт вас к гибели.

Можете лгать себе и говорить, будто не верите в правосудие, но суть заключается в том, что вы верите в ваше правосудие. В случае с некоторыми из нас это совпадает с решениями суда. Для них система работает, и то, чем мы занимаемся, является необходимым злом: «Будь у правительства такие люди, как вы и я, мы бы этим не занимались». Некоторые воспринимают систему как болезнь, а себя — как лекарство. А для некоторых «правосудие» — это орудие врага, людская идея, используемая чудовищами для сокрытия самой кошмарной дряни, какую только можно вообразить. Вы думаете, что общие тюрьмы — это хорошее дело? Попробуйте подумать о них как об охотничьих угодьях.

Это вовсе не значит, что вы должны менять свои воззрения. Ребята, работающие на нашем «поле деятельности» редко таким занимаются. Люди подшучивают над вами, называя упрямым? Негибким? Привыкайте к этому, потому что у нас экстремальные

взгляды. Вы можете встретить коллегу, который, как может показаться, разделяет ваши взгляды на охоту, но затем его понятия начинают всерьёз расходиться с вашими, когда дело доходит до других религий, рас или сексуальных предпочтений. Внезапно вы понимаете, что ваш «коллега» — грёбаный шизик. Держите свои воззрения в рамках вменяемости, и окружающие будут воспринимать вас так же. Постарайтесь сохранять объективность.

Слабость: Экстремизм, быть может, и привёл вас в наши ряды, но он может оказаться и тем, что исключит вас из них. Похоже, многие из нас издавна верили — ещё задолго до того, как услышали Призыв — что то, что управляет ходом вещей, делает это неправильно. Вот почему столь многие из нас — участники антиправительственных объединений, от членов радикального белого ополчения до представителей чёрных сепаратистов, от сапатистских повстанцев до боевиков Ирландской Республиканской Армии. Проблема тут та же, что и с любым бунтарским движением: наступите на хвост не тем федералам, и они возьмутся за вас всерьёз. Вам не нужно, чтобы власти активно охотились за вашей шкурой (они в любом случае будут пытаться взять вас, но не следует ухудшать положение). Поверьте, чудовища достаточно страшны уже сами по себе. А если вы один из тех, кто считает, будто чудовища и являются правительством, предупредите меня за день до того, как окажетесь в моём городе, ладно?

Нетерпимость идёт рука об руку с деятельностью экстремиста. Это неотъемлемая часть религиозных воззрений некоторых ребят. Люди с подобными верованиями пугают меня. Это группы, состоящие только из белых, только из чёрных и только из азиатов, утверждающие, будто их раса — единственная, которая способна слышать Призыв. Не будьте дураком и помните о том, кто здесь является врагом. Слышали о тех убийствах межрасовых пар в Англии? Полиция в тупике, но все улики указывают на то, что убийцей был один из нас…

Главная же опасность для нас — помешательство. Тут встречаются любые разновидности — от безумцев, верящих в сохранение расовой чистоты до психов, которые готовы взорвать целое здание, потому что в пентхаузе живёт чудовище. Просто не вливайтесь в их ряды, потому что это превратит во врага вас. А вам известно, что это означает. Если вы не помните, когда в последний раз обедали с семьей, или имён членов своей семьи, или даже то, есть ли у вас семья (или работа, неважно), вы помешались.

Апокриф: Вероятно, вы весьма ортодоксальны в своих попытках объяснить собственную миссию и то, почему она стала вашим призванием. Традиционные понятия добра и зла вполне вас устраивают. Вперёд, воинство христово. Сокрушим неверных. Сделаем мир лучше. Ответы на вопрос «Почему сейчас?» разнятся — от подготовки ко Второму Пришествию до простой необходимости человечеству наконец отвоевать для себя Землю. С этой позиции Вестников объясняют как ангелов, Святого Духа или духов предков.

Но все вы неизменно верите в одно: в самих себя. Быть может, именно поэтому в центре «культов личности» охотников обычно находятся Мстители. Если вам когда-нибудь удастся вызвать на откровенность одного из лидеров подобных культов, вполне вероятно, что он сообщит вам, будто Вестников не существует, что голоса, которые он слышит, принадлежат ему самому, и что его способности являются его «предназначением». По большому счёту, некоторые из этих ребят числятся среди самых эффективных охотников — но само то, что вам поклоняются, всё-таки делает вас подозрительным.

Наделение: Призвание Мщения всегда связано с насилием. Кто-то — или что-то — почти неизбежно умирает, будь то мирный житель, или напавший на него, или сам охотник. Вы «возродились» в смерти и были крещены кровью. Стоит ли удивляться, что именно вы являетесь охотниками, которые более всего склонны опускаться до уровня врага?

Создание Персонажа: Мстители обычно наделены высокими Физическими Атрибутами, но могут быть и слабыми или робкими людьми, которые укрепляют себя оружием. В последнем случае выбирайте высокое значение Огнестрельного Оружия (и, возможно, Дополнение «Арсенал») в сочетании с Сообразительностью или Бдительностью, чтобы отразить то, что персонаж считает мир опасным в самой своей основе. Преступники или служители закона — подходящие стартовые концепции для данного кредо, а вот безжалостные убийцы, находящиеся по любую сторону закона — нет. Для охотников-полицейских или воров стоит взять Дополнение «Контакты».

Начальная Убеждённость: 4

Они же: Наладчики, Рыцари, Солдаты, Гнев Господень; Vengadores.

Стереотипы

Свидетели — Ещё кто-то, за кого нам придётся мстить завтра. Сидите дома.

Защитники — Пусть то, что вы можете полагаться на кого-то, кто прикроет вам спину, и имеет определённую ценность, но этим ребятам нужно понять, что лучшая защита — это крутое нападение.

Невинные — Похоже, тот, кто пришел на ТВ и подставил себя, был одним из этих придурков.

Судьи — Мы не можем стоять, дожидаясь их хвалёных «справедливых решений»; есть добро и есть зло, и зло должно быть наказано.

Мученики — Как и мы, эти ребята готовы умереть за правое дело - но какой смысл умирать, если дело проиграет?

Спасители — Ну да, конечно, давайте «перевоспитаем» чудовищ. Что за грёбаный подход. Идиоты.

Провидцы — Да-да, «бдительность и проницательность», бла-бла-бла. Сделайте неправильный выбор и платите за это.

Враг — Зло проявляется в делах его. А когда оно проявляется, мы приходим и останавливаем его убийством.

Провидчество

Завоевание мира, говоря упрощённо, это двухуровневый процесс: мы должны быть терпеливы и внимательны, чтобы определить наилучший путь. И мы должны устремиться по этому пути, невзирая на препятствия, будь то нечестивое вмешательство или неверие наших собратьев. Ни одна преграда не помешает нам добиться наших целей.

Задумайтесь над вариантами: мы и наши противники (если это слово тут уместно) можем быть частью эволюционной борьбы, вроде той, что была между неандертальцами и кроманьонцами; что обе стороны могут быть пешками в конфликте между инопланетными разумами; что мы можем воплощать силы света и тьмы в войне за судьбу мира; что все эти объяснения борьбы могут быть истинными — или совершенно ложными.

То, что каждая личность от Прозрения даёт нашей миссии — это перспектива. У вас, как почти у всех нас, есть собственные теории о том, что происходит вокруг, но Провидцы сражаются за то, чтобы добиться понимания, жизненно важного для нашей деятельности. К Судьям обращаются для принятия решений, которые будут иметь краткосрочные последствия. Вы заглядываете в далёкую перспективу и взвешиваете факторы, которые никогда не придут на ум другим Наделённым — и они, возможно, в результате считают вас безумцами. Неважно. Если ваше призвание является для вас истинным, оскорбления не смогут поколебать вашего отношения. Впрочем, это не значит, что мы не ценим уважения своих товарищей по этому апокалиптическому предприятию. По сути, степень, в которой мы оказываем влияние на других Наделённых, является мерилом нашего успеха.

Но к какому успеху мы стремимся в более глубоком смысле? Является ли нашей целью определить, можно ли вести войну, проявляя сострадание? Или определение границ терпимости при столкновении с тем, что может или не может являться абсолютным злом? Или это просто какая-то атавистическая борьба за выживание самого приспособленного? Возможно, есть ещё целое поле боя, которое нам недоступно.

Имеющиеся у нас восприятие и способности, очевидно, даны нам затем, чтобы мы их использовали. Предположительно, их нужно применять на созданиях, о существовании которых мы не ведали, пока нас случайно не наделили этими умениями. Но что если сами создания — наши «цели» — наделяют этими способностями? Не доказывает ли наша агрессивность им, что с великой силой приходит и великая незрелость? Быть может, каждое наше действие, предпринимаемое во время «охоты», обрекает нас и весь наш род в глазах непостижимых существ? Или эти непостижимые для нас создания не способны осознать наши ценности, так что считают нас подопытными существами, вредителями или чем похуже?

Будучи Провидцем, вы должны заниматься подобными вопросами, и какие бы сведения вы ни смогли собрать об охоте — кстати, потенциально опасное название для нашей миссии — их необходимо разделить с другими «охотниками». Без руководства наши товарищи могут быть столь же опасны, как и те, от кого они пытаются защищать. Итак, возникает новый вопрос: являемся ли мы мозгом этого предприятия, его совестью? Да и да. А когда кто-нибудь из нас оказывается неправ? Будьте готовы к этому, ведь не можем же все мы быть правы! В таком случае, надеюсь, что любые решения, на которые вы повлияли, оказались такими же, какими и могли быть, знай вы всё наверняка. В любом случае, не будьте слишком строги к себе. Мы пытаемся ответить на вопросы, которые даже не знаем, как и задать.

Не то, чтобы вы нуждались в идеях, объясняющих, как идти собственным путём, но пожалейте других Наделённых, которые в буквальном смысле идут за чёрт-знает-чем.

Считайте, что они преследуют новый вид существ, и считайте себя гидом от естествознания (или сверхъестествознания, в зависимости от ваших склонностей). Мой собственный список необходимого к исполнению включает идентификацию, выслеживание, классификацию, обнаружение логовищ и отсечение тенденций и слабостей, при любой возможности. Ваши акценты несомненно будут варьироваться, в зависимости от вашей интерпретации того, что все мы здесь делаем, но знать «врага» своего — это главное.

Более сложной задачей нередко становится претворение подобных познаний в жизнь. Многие из вас видят себя как некую комбинацию дипломата, полководца, мечтателя и няньки. Учитывая нашу независимость, устроить сколько-нибудь вменяемый обмен с другими Провидцами — уже проблема. А попытка построить различающиеся отношения и подходы остальных наделённых вообще может показаться невозможной.

Есть лишь надежда, что нам хватит проницательности, чтобы справиться с этой проблемой.

Слабость: Прочие охотники говорят, что мы склонны иметь узкий фокус, и называют нас Узковидцами. Разумеется, протестовать бессмысленно; совершенно очевидно, что мы способны полностью посвящать себя определённым мелким деталям. Как насчёт спорщика, продолжающего нудеть о мутагенных свойствах человеческой слюны? И о том, что «частицы чудовищ» передаются через поцелуй? Эй, постарайтесь немного эмоционально дистанцироваться от своих любимых теорий. Не подрывайте собственный авторитет, постоянно сосредотачиваясь на вещах, выходящих за общепринятые рамки. Помните об общей картине.

Те из нас, кто стремится к постижению Тайн (Вестников, охотников, чудовищ) с помощью веществ, воздействующих на сознание, страдают от зависимости. Проявляйте умеренность.

Провидцев, которые полагают, что охотникам лучше не охотиться, обычно называют «предателями». Тем не менее, мы занимаемся тем, что следуем за собственным пониманием истины, и некоторые из вас верят, что люди — это, в лучшем случае, орудия в чужих руках, или развлечение — гладиаторского типа — в худшем. Не стоит и говорить, что многие из наших более ревностных собратьев считают подобную позицию еретической. Если вы решили, что будущим курсом действий группы должно стать бездействие, убедитесь, что во время обнародования решения у вас за спиной нет Мстителя.

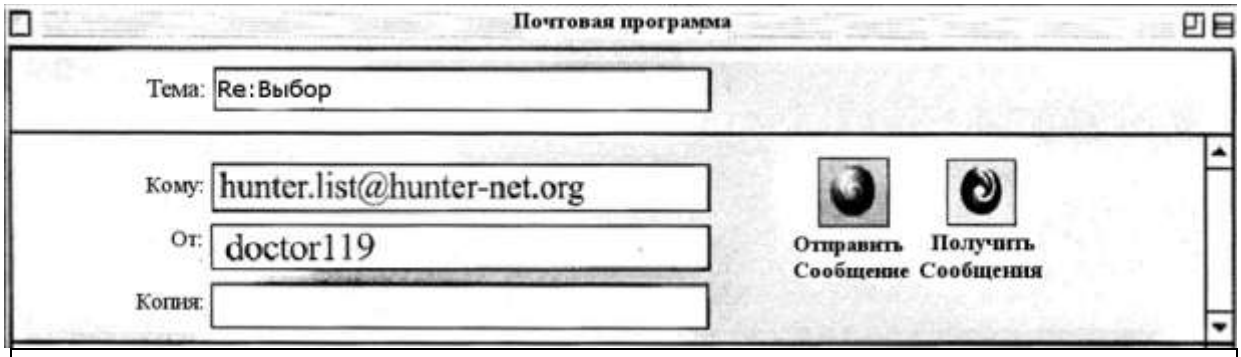
Апокриф: Сложно сохранять хладнокровие при всех тех сумасшедших идеях, что роятся в головах Провидцев. Многие из них похожи на отвергнутые варианты сценариев для «Сумеречной Зоны»: Вестники — это наши будущие личности, пытающиеся предотвратить захват власти мутантами в их прошлом. Или — Ад переполнен, и мы видим обратный отток. Или — такие вещи происходят каждую тысячу лет, и Иисус был одним из нас. Или — настаёт конец света, и нам нужно выбрать новый мир. Кто знает, кто окажется прав, до наступления последней минуты? Но вот что вы знаете — что ни один Наделённый не уверен в своём высшем предназначении. Вы должны найти это предназначение и искать альтернативы для любых идей, которые обретают широкое признание. Быть может, свободный от чудовищ мир, который должны найти Провидцы, вовсе не этот и не следующий — а тот, что мы создадим сами.

Наделение: Провидцы любят обмениваться историями о своём первом разе, поскольку пережитый нами опыт немало различается. Один отвлёк тварь, чтобы жертва смогла спастись, а другой обвёл нападавшего, заставив того убить самого себя. Мой собственный «открыватель пути» скончался после того, как выяснилось, что противостоящая мне тварь не способна выносить собственного отражения. Единственное, что у этих рассказов общего — то, насколько разными могут быть варианты решений у Провидцев.

Создание Персонажа: Хотя многие Провидцы наделены высоким Интеллектом, у некоторых из них он довольно посредственный, но зато у них превосходное Манипулирование — особенно в том смысле, чтобы изображать высокий интеллект. Для охотников из этого Кредо подходящими Способностями являются Лидерство и Экспрессия. Провидцы иногда специализируются на Оккультизме или Науке, хотя выдающаяся личность (или шарлатан) может владеть обоими этими познаниями.

Начальная Убеждённость: 3

Они же: Искатели Пути, Странники, Пророки; Hellseher.



Остаётся фактом то, что большинство людей не стоит спасения. Они настолько далеко зашли по дороге, ведущей на территорию врага, что их можно считать частью проблемы, а не решения. Представим эту «дорогу» в виде непрерывного отрезка. Монстры, охотящиеся на людей, группируются на одном его конце, который я, условно, назову низом. Обычные люди рассеянны вдоль линии, некоторые даже среди самих монстров. Потратив огромные усилия и, возможно, потеряв часть своего душевного здоровья, я выделил «ноль» на этот отрезке. Всех, кто ниже него, я считаю безнадёжным делом. Выше находится большинство людей и даже некоторые так называемые монстры. Сложность состоит в определении того, куда попадает субъект. Как только я это понимаю, план действий становится очевидным.

Глава 4: Я слышал Послание (Создание персонажа и черты)

Вот конец тебе; и пошлю на тебя гнев Мой, и буду судить тебя по путям твоим, и возложу на тебя все мерзости твои.

– Иезекииль 7:3

Всё, о чём ты можешь думать - "Так не должно было случиться". У тебя была нормальная жизнь, или по крайней мере настолько нормальная, насколько можно было ожидать: дом или квартира, работа, которая требовала от тебя большую часть твоего времени, возможно, горстка друзей, и, возможно, твоя собственная семья - или же братья и сёстры, а ещё родители, среди которых ты вырос.

Жизнь была сложной. Иногда она сбрасывала на тебя такие вещи, с которыми ты не мог справиться: несчастные случаи, смерти, трудности. Но ты выстоял. Какой у тебя был выбор? Жизнь требует, чтобы ты выживал - неважно, каким жестоким или даже безжалостным становится мир.

Но ты никогда не думал, что будет так. Однажды ты подумал, что ты разобрался в том, как всё обстоит. Твой маленький кусочек мира был у тебя под контролем. И тогда ты услышал голос: "СМЕРТЬ НИСХОДИТ НА ТЕБЯ". Поражённый, ты огляделся вокруг, чтобы услышать, кто это тебе сказал - и вдруг понял, что тебя тянет в тёмный угол. Сначала там была всего лишь тень; просто не на что смотреть. Ты уже собирался отвернуться, пока не пересёкся взглядом с чем-то в темноте: оно было похоже на человека, но его лицо было явно не человеческим. Оно тоже взглянуло на тебя - и бросило отчаянный взгляд на других людей на парковке - людей, которые, по-видимому, тоже видели его.

И вот тогда всё понеслось. Больше ничто не станет прежним. Жизнь и мир, какими ты знал их, больше не имеют значения. Теперь ты видишь существ везде, куда бы ни посмотрел. Они едят невинных людей, крадут их мысли, тела и души. Ты хотел бы не смотреть, вернуться к своим делам, чтобы всё было как раньше. Но ты не можешь. Даже если твоя совесть могла бы позволить тебе игнорировать это всё, ужасы продолжаются, и голос в твоей голове не даст тебе покоя.

Может, ты сошёл с ума. Люди, которых ты любишь, знают, что что-то изменилось, что с тобой что-то не так. Иронично, но ты теперь должен терпеть своё новое существование ради них. Если они не могут увидеть правду, распознать опасность, то тебе придётся бороться с ней ради них. Тебе нужно защитить их, знают они об этом или нет.

Так не должно было случиться... Но теперь это всё, что у тебя есть.

На первый взгляд, **Охотник: Расплата** - это игра про борьбу с монстрами. Нормальные обычные люди столкнулись с фактом, что порождения зла ходят по улицам и крадутся в ночи, кормятся, вредят, контролируют и убивают. Самостоятельно выбранная цель охотника - это бороться с силами тьмы.

Всё это верно, но это - не то, о чём **Охотник** на самом деле. Эта игра исследует, что случается с отдельным человеком - вами - когда вы понимаете, что всё, что вы понимали всю свою жизнь - это ложь. Государство на самом деле заботится не о людях, а об ужасающих силах, которые управляют ими из-за кулис. Первое дело мира бизнеса - это не делать деньги, а поддерживать теневых торговцев властью, которые ведут дела с помощью живой валюты. Человеческая душа после смерти не получает никакой награды, а возвращается в мир, чтобы мучить живущих.

Но худшая ложь из всех - та, которую вам с рождения говорили родители, самые главные люди, которым вы доверяли защищать и направлять вас. Монстры реальны. Они повсюду. Они контролируют мир, и они совершали все зверства, которые вы только можете вообразить - и многие, что не можете.

Как это ужасающее откровение влияет на ваш разум и личность? К кому вы можете обратиться? К властям, СМИ и даже друзьям - не можете. Они могут быть в союзе с монстрами или даже быть ими сами. Кому вы можете довериться или в кого - верить? Любимые - не вариант. Они не поверят вам или могут упрятать вас в сумасшедший дом для вашего же блага. Можете ли вы просто спрятаться от всего этого и надеяться, что оно уйдёт? Не тогда, когда существа-которых-не-должно-быть каждый день проходят мимо вас, смотрят вам в глаза и заселяют ваши сны.

В конце концов вам надо решить, что действительно важно: ваш личный комфорт или безопасность всех слепых, глухих и беззащитных людей вокруг вас, чьи жизни в одно мгновение могут быть смяты силами, которые они даже не понимают.

Охотник - игра о вас, о человеческом состоянии, о выборе - проклясть ли собственную душу или приговорить бесчисленное множество других. **Охотник** про выбор - цепляться ли за оборванные клочки ложного существования или противостоять невыразимому злу и непреодолимым шансам на победу, чтобы провозгласить "Довольно!"

По сравнению с этим, драться с монстрами легко.

Создание персонажа

Как игрок в **Охотник: Расплата**, вы должны создать персонажа - альтер-эго, через которого вы взаимодействуете с игрой и играете свою роль в истории. Как персонаж в романе или кинофильме, этот человек - протагонист в историях, которые вы рассказываете. Вместо того, чтобы создавать нового персонажа на каждую сессию, вы создаёте одного тщательно проработанного персонажа, а затем примеряете на себя роль этого человека каждый раз, когда играете. По мере развития вашей группой истории вы наблюдаете, как ваш персонаж растёт и развивается. В конце концов ваш персонаж становится таким же реальным и вечным, как великий герой (или злодей) литературного произведения.

В этой главе описывается, как создать персонажа-охотника, начиная с общей концепции и переводя эту концепцию в Черты и статистику, которая используется в игре. Хотя процесс относительно прост, и персонажи могут справиться с этим самостоятельно, лучше всего создавать персонажа под наблюдением Рассказчика, чтобы он мог отвечать на вопросы и направлять процесс создания.

Черты

Большая часть жизни вашего персонажа зависит от того, как вы описываете и отыгрываете его. Общий характер и отношение вашего охотника к убийству - какими вы их определяете - могут в общем и целом содействовать его роли в истории. Однако, определённые стороны персонажа - его физическая форма, внешний вид и способности охотника, например - описываются в численном эквиваленте и используются в сочетании с системой игры. Эти атрибуты называются Чертами. Черты исчисляют и конкретизируют сильные и слабые стороны вашего персонажа, что направляет вашего персонажа в его взаимодействии с персонажами других игроков и с персонажами, которых создаёт Рассказчик. Например, ваш персонаж может иметь высокие Ментальные Черты, что делает его бесценным, когда требуются мозги и соображалка. Но у него могут быть низкие Физические Черты, что заставляет его полагаться на союзника, когда нужно прибегнуть к жестокости или грубой силе.

Черты обычно описываются числами от 1 до 5 (Добродетели, Убеждение и Сила Воли - это исключения, их значение может колебаться от 1 до 10). Эти числа отражают количество и качество умений вашего персонажа в той или иной Черте. Одна точка означает слабое умение, а пять точек - превосходство. Думайте о количестве точек в Чертах так же, как думаете о звёздочках, которым обозначают рестораны или отели: одна

точка - слабо, пять точек - прекрасно. Количество точек в Черте становится важным, когда вы делаете бросок кубиков, чтобы совершать действия (см. Главу 6 для уточнения).

Начинаем

Система создания персонажа в игре **Охотник: Расплата** опирается на пять основных принципов. Помните о них, создавая личность, которую вы будете отыгрывать в Мире Тьмы.

- Вы можете создать персонажа любого возраста, из любой культуры и нации, если это поддержит Рассказчик. Однако, все персонажи начинают игру охотниками-новичками, которые лишь недавно были наделены - только несколько дней (или, возможно, недель) тому назад. Этого времени хватит, чтобы действительно прийти в ужас от мира, который открылся их взгляду. Они знают относительно мало о других охотниках, возможно, за исключением тех, с кем они вместе пережили наделение (если таковые были). Этот "низкий старт" даёт персонажам возможность исследовать Мир Тьмы с самых истоков (что позволяет ему развернуться перед ними во всей своей мрачности и загадочности), вместо того, чтобы примерять за плечи груз вековых знаний.
- Систему создания персонажа следует воспринимать скорее как инструмент для развития личности, чем строгую систему механической кодификации. Кому нужно больше правил ценой интересного персонажа или хорошей истории? Ваш персонаж не может существовать лишь как точки на бумаге - ролевой отыгрыш всегда важнее чисел.
- У вас есть определённое количество очков, чтобы тратить их на Черты, которые вы бы хотели дать своему персонажу. Под конец создания персонажа вы также получаете "свободные очки"; эти пункты вы можете потратить на то, чтобы сделать характер вашего персонажа более полным, добавить ему индивидуальности и ещё как-нибудь выделить вашего персонажа из персонажей других игроков.
- Значение Черты 1 означает слабое умение, а значение 5 - превосходное. Такие образом персонаж с одной точкой в Черте либо не слишком хорош в этом деле, либо является начинающим. Не думайте, что ваш персонаж - отстой просто потому, что у него одна точка в Манипулировании. Система опыта, представленная на странице 140, позволяет вашему персонажу улучшать его Черты. Черты основаны на человеческих возможностях (исключая случаи, когда речь идёт о Добродетелях, Убеждённости и гранях; они принадлежат исключительно к сфере охотников, как пожалованные Вестниками).
- Именно вы ответственны за то, чтобы выбранная вами роль не вредила вашей труппе, вашим друзьям-игрокам. Охота смертоносна. Персонаж, который пытается справиться с ней самостоятельно, вероятно, быстро погибает. У охотников есть шанс, когда они работают вместе и объединяют свои ресурсы и силы. Это не значит, что они всегда действуют сообща, но персонажи должны, по меньшей мере, терпимо относиться друг к другу.

Общепринятые Черты и термины

У персонажей **Охотника** есть следующие черты:

Имя: имя вашего персонажа - здесь может быть всё, что угодно - от его имени, данного при рождении, до псевдонима. Некоторые охотники пользуются кодовыми именами, особенно в сети, чтобы защитить свою настоящую личность и любимых.

Игрок: ваше имя.

Хроника: это серия объединённых историй, в которых участвуют ваши персонажи. Рассказчик предоставит вам имя хроники (хотя ему может понадобиться ваша помощь в его определении!)

Натура: это "настоящая" личность вашего персонажа - то, кем он является глубоко в душе.

Маска: это личность, которую ваш персонаж представляет миру. Чаще всего Натура и Маска отличаются друг от друга, особенно если ваш персонаж пытается разделить свою старую и новую жизни.

Концепция: концепция вашего персонажа - это краткое определение вашего персонажа в двух словах, описывающее, кем он был до наделения - что угодно от "Бухгалтера" до "Тупицы".

Начальная Добродетель: начальная Добродетель вашего персонажа играет важную роль и определяется его кредо. Она указывает на его конечную цель в охоте.

Кредо: кредо вашего персонажа указывает на то, как он отнёсся к реальности в тот момент, когда столкнулся с ней, и его подход к охоте на сверхъестественное.

Начальная Убеждённость: количество пунктов Убеждённости, с которым ваш персонаж начинает игру (как определяет его Кредо).

Убеждённость: это способность вашего персонажа охотиться и его запасы энергии для использования граней измеряются этой Чертой.

Атрибуты: Атрибуты определяют врождённые способности и потенциал вашего персонажа.

Способности: это такие способности, которыми ваш персонаж владеет интуитивно (или выучил).

Преимущества: всеобъемлющий термин для многочисленных выгод, которые есть у охотника по сравнению с "обычным" человеком. В Преимущества входят три другие черты.

Дополнения определяют материальные активы вашего персонажа и его социальные связи. Добродетели описывают стиль охоты вашего персонажа в зависимости от подхода к ней. Напротив пунктов Добродетелей стоит отметка, которая обозначает пункты, потраченные на приобретение граней. Грани - это силы, которые получает ваш персонаж после того, как его избирают. Некоторые могут срабатывать или активироваться определённым образом, уникальным для вашего персонажа.

Психозы: психические болезни или недомогания, которые ваш персонаж может получить в стремлении к охоте, в результате того, что откажется от привычного человеческого стиля жизни.

Здоровье: охотники - это смертные. По долгу службы они получают травмы и умирают - и часто. Черта Здоровья измеряет степень ранения вашего персонажа.

Сила Воли: эта Черта отражает внутреннюю силу вашего персонажа и его желание преуспеть в решении поставленных перед ним задач.

Опыт: Черта Опыта вашего персонажа отражает, скольким вещам он научился с момента наделения. Все персонажи начинают игру с 0 Опыта. Опыт тратится, чтобы приобретать новые Черты.

HUNTER THE RECKONING

Имя: Бренда Роджерс
Игрок: Карл
Хроника:

Натура: Опекун
Маска: Брюзга
Концепция: Разведённая мать

Нач. Добродетель: Рвение
Кредо: Мститель
Нач. Убеждённость: 4

АТРИБУТЫ

Физические

Сила ●●○○○
Ловкость ●●●○○
Выносливость ●●●○○

Социальные

Обаяние ●●●○○
Манипулирование ●●○○○
Внешность ●○○○○

Ментальные

Восприятие Осторожность ●●●●○
Интеллект ●●○○○
Сообразительность ●●●○○

СПОСОБНОСТИ

Таланты

Бдительность ●●○○○
Атлетика ○○○○○
Осведомлённость ●○○○○
Рукопашный бой ●●○○○
Уклонение ●●○○○
Эмпатия ●○○○○
Экспрессия ○○○○○
Запугивание ●●○○○
Интуиция ○○○○○
Лидерство ●●○○○
Знание улиц ●○○○○
Хитрость ●●●○○

Навыки

Знание животных ○○○○○
Ремёсла Вязание ●○○○○
Взрывчатка ○○○○○
Вождение ●●○○○
Этикет ●○○○○
Стрельба ●○○○○
Ближний бой ○○○○○
Исполнение ○○○○○
Безопасность ○○○○○
Скрытность ○○○○○
Выживание ○○○○○
Технология ●●○○○

Знания

Академические ○○○○○
Бюрократия ●●○○○
Компьютер ○○○○○
Финансы ○○○○○
Расследование ●○○○○
Законы ●○○○○
Лингвистика ○○○○○
Медицина ○○○○○
Оккультизм ○○○○○
Политика ○○○○○
Поиск ○○○○○
Наука ○○○○○

ПРЕИМУЩЕСТВА

Грани

Название	Кредо	Уровень	Триггер
Угрозы	Мститель	●○○○○	
Рассечение	Спаситель	●○○○○	
		○○○○○	
		○○○○○	
		○○○○○	
		○○○○○	
		○○○○○	
		○○○○○	
		○○○○○	
		○○○○○	

Добродетели

	Милосердие (Трата очков)	Прозрение (Трата очков)	Рвение (Трата очков)
1	● ✓	○	● ✓
2	○	○	●
3	○	○	○
4	○	○	○
5	○	○	○
6	○	○	○
7	○	○	○
8	○	○	○
9	○	○	○
10	○	○	○

Дополнения

Союзники ●●●○○
Слава ●○○○○
Ресурсы ●○○○○
Контакты ●○○○○
○○○○○

Психозы

Убеждённость

●●●●●●○○○○

Сила воли

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Опыт

Здоровье

Синяки		□
Легко ранен	-1	□
Ранен	-1	□
Тяжело ранен	-2	□
Травмирован	-2	□
Покалечен	-5	□
Обездвижен		□

Процесс создания персонажа

- **Шаг 1: Концепция**

Выберите концепцию, кредо, Натуру и Маску.

- **Шаг 2: Выберите Атрибуты**

Расставьте приоритеты для трёх категорий: Физических, Социальных и Ментальных Атрибутов (6/4/3). У вашего персонажа есть по точке в каждом Атрибуте по умолчанию.

Распределите физические Черты: Силу, Ловкость, Выносливость.

Распределите социальные Черты: Обаяние, Манипулирование, Внешность.

Распределите ментальные Черты: Восприятие, Интеллект, Сообразительность.

- **Шаг 3: Выберите Способности**

Расставьте приоритеты для трёх категорий: Талантов, Навыков и Знаний (11/7/4).

Выберите Таланты, Навыки, Знания.

На этом этапе ни в одной из Способностей не может быть больше 3 точек.

- **Шаг 4: Выберите Преимущества**

Выберите Дополнения (5), Добродетели (3) и Грани (согласно распределению ваших Добродетелей).

- **Шаг 5: Последние штрихи**

Установите Убеждённость (согласно кредо) и Силу Воли (стандартное значение 3).

Распределите свободные очки (21). Сейчас Черты можно поднять до 4 или 5. Добродетели и Грани нельзя купить на свободные очки. Начальную Убеждённость нельзя поднять выше 8.

Примеры концепции

- **Бюрократ** — судья, чиновник, советник, составитель речей, секретарь, интерн.
- **Преступник** — рецидивист, мафиози, торговец наркотиками, сутенер, угонщик, грабитель, вор, скупщик краденого.
- **Бродяга** — бомж, проститутка, наркоман, байкер, азартный игрок, странник.
- **Человек из сферы развлечений** — музыкант, художник, актер, модель, кинозвезда.
- **Интеллектуал** — писатель, студент, ученый, философ, социальный критик.
- **Следователь** — детектив, патрульный коп, правительственный агент, частный детектив.
- **Подросток** — ребенок, беспризорник, изгой, пострел, член уличной банды.
- **Ночной житель** — завсегдатай клубов, скинхед, панк, завсегдатай баров, любитель вечеринок, алкоголик.
- **Изгой** — городской дикарь, беженец, представитель меньшинств, конспиролог.
- **Профессионал** — инженер, доктор, программист, юрист, промышленник.
- **Репортер** — журналист, репортер новостей, папарацци, ведущий ток-шоу, редактор журнала.
- **Социальная персона** — дилетант, ведущий программы, плейбой, подхалим, муж/жена знаменитости.
- **Солдат** — телохранитель, боевик, наемник, резервист, зеленый берет.
- **Рабочий** — водитель, фермер, карьерист, слуга, строитель.

Кредо

- **Защита —** *Защитники*, пытающиеся спасти и сохранить всё, что у них осталось в войне против неизвестного. Возможно, чтобы показать, что борьба того стоит.
- **Невинность** — любопытные и невозмутимые *Невинные* не пытаются судить чудовищ, а лишь ищут простые решения в конфликтах между существами и человечеством.
- **Суд** — глаза и уши в войне против чудовищ, эти *Судьи* пытаются добиться общего

блага. Неважно, значит ли это убить чудовище, или пощадить его и поставить под сомнение мотивы других охотников.

• **Мученичество** — ведомые отчаянными страстями *Мученики* подвергают себя опасности, чтобы защитить остальных — или чтобы облегчить свою вину.

• **Спасение** — смотрящие в души врагов *Спасители* предлагают шанс искупления достойным и уничтожают неисправимых.

• **Мщение** — воплощения священного ужаса, *Мстители* признают лишь один способ окончания войны — уничтожение врагов.

• **Провидение** — вдумчивые и сомневающиеся *Провидцы* ищут конечную цель в войне против неизвестного, а также главную цель охотников в целом.

Архетипы (Натуры и Маски)

• **Наркоман —** вы подсели на что-то или на кого-то.
• **Архитектор** — вы строите лучшее будущее.
• **Автократ** — вам нужен контроль.
• **Бонвиван** — жизнь для удовольствий.
• **Головорез** — сила решает всё.
• **Опекун** — всем нужно немного опеки.
• **Проповедник** — вы живете ради своей страсти.
• **Дитя** — разве никто о вас не позаботится?
• **Конформист** — вы следуете и помогаете.
• **Ловкач** — другие существуют лишь для вашей выгоды.
• **Брюзга** — это того не стоит.
• **Директор** — вы надзираете над тем, что нужно сделать.
• **Мечтатель** — всегда есть что-то, что выше этого.
• **Фанатик** — цель оправдывает средства.
• **Щеголь** — вы не просто завсегдатай празднества, да вы само празднество!
• **Игрок** — вся ваша жизнь — игра.
• **Педагог** — вы спасаете других при помощи знаний.
• **Кающийся грешник** — ваши прошлые действия надо искупить.
• **Перфекционист** — ничто не совершенно.
• **Мятежник** — вы не подчиняетесь ничьим правилам.
• **Плут** — способные побеждают. Неспособные проигрывают. *Вы* способны.
• **Выживший** — ничто не проймет вас.
• **Традиционалист** — так было и будет всегда.
• **Трикстер** — смех уменьшает боль.

Грани

• **Путь Защиты —** силы защиты и нападения, полученные из Добродетели Рвения.

• **Путь Невинности** — силы наблюдения и уклонения, полученные из Добродетели Милосердия.

• **Путь Суда** — силы восприятия и равновесия, полученные из Добродетели Рвения.

• **Путь Мученичества** — силы самопожертвования и возмездия, полученные из Добродетели Милосердия.

• **Путь Спасения** — силы лечения и осуждения, полученные из Добродетели Милосердия.

• **Путь Мщения** — силы гнева и могущества, полученные из Добродетели Рвения.

• **Путь Провидения** — силы понимания и направления, полученные из Добродетели Провидения.

Дополнения

• **Союзники —** не-Наделенные единомышленники, обычно семья или друзья.

• **Арсенал** — доступные оружие и инструменты.

• **Свидетели** — союзники, встретившиеся с неизвестным, но так и не ставшие Наделенными.

• **Связи** — источники информации или небольшого влияния.

• **Судьба** — судьба вашего персонажа, определенная высшими силами.

• **Контакт** — предыдущие связи персонажа со сверхъестественным, теперь являющиеся оружием.

• **Слава** — как хорошо известен персонаж среди обычных людей.

• **Влияние** — политическая власть персонажа в обычном обществе.

• **Наставник** — осведомленный человек или группа, помогающая советом и поддерживающая персонажа.

• **Покровители** — постоянный контакт вашего персонажа с Вестниками или иной неизвестной силой.

• **Ресурсы** — богатство, имущество и месячный доход.

Стоимость за свободные очки

• **Атрибуты —** 5 очков за точку.

• **Способности** — 2 очка за точку.

• **Дополнения** — 1 очко за точку.

• **Сила Воли** — 1 очко за точку.

• **Убежденность** — 1 очко за точку (максимум 8).

Рассказчик и создание персонажа

Рассказчик должен провести игроков через генерацию персонажа, и не только ради обеспечения их понимания этого процесса, но и ради того, чтобы прочувствовать их персонажей. Создание персонажа может обеспечить Рассказчика чудесными идеями для сюжета – и такими, которые могли бы никогда не прийти вам в голову сами по себе. Кроме того, если игроки незнакомы с правилами, вам следует воспользоваться генерацией персонажа как введением в игру в целом, сообщая труппе, как работают правила, и предоставляя примеры, которые основаны на созданных ими личностях.

Вы, будучи Рассказчиком, начните с фотокопирования и раздачи листов персонажа из конца этой книги. Проведите для игроков «экскурсию» по листу, объясняя для чего каждая его секция. Пусть в ходе этого игроки задают вопросы, а вы помогайте им пройти через процесс создания, а не бросайте на произвол судьбы.

Когда игроки ознакомятся с листом персонажа, дайте им несколько рекомендаций о том, какого рода персонажи подойдут для хроники. К примеру, Рассказчик ведущий игру о распространённости наделения, может настоять на том, чтобы кто-либо сыграл очень молодого персонажа, а кто-то пожилого. Иногда игроки пытаются создать персонажа, совершенно неприемлемого для вашего сюжета. Не стесняйтесь отвергать их в пользу персонажей, которые не будут срывать игру.

Рассказчикам рекомендуется потратить целую сессию просто на создание персонажей и проведение прелюдий. Исключительно сложные персонажи или полные секретов хроники могут даже потребовать целых сессий для каждого игрока в отдельности. Если вы потратите соразмерное количество времени на генерацию персонажа, то благодаря этому ваши игроки создадут реалистичных персонажей, а не скучные и бесцветные перечни Черт.

После того, как с механической частью создания будет покончено, отведите каждого игрока в сторону и проведите с ним прелюдию, или проведите прелюдии всех персонажей одновременно, в зависимости от того, как вы хотите, чтобы персонажи встретились (они

могут быть все наделены одновременно). Такая предварительная сессия является введением игроков в хронику, а также способом добавить к каждому персонажу последние штрихи, так что используйте прелюдии по максимуму. В **Охотнике** прелюдия, возможно, самое важное событие в жизни персонажей; это время, когда Посланники заставили их осознать правду и развращённость Мира Тьмы.

Шаг Первый: Концепция Персонажа

Если вы знакомы с системой Повествования, то многое из этого вам уже хорошо известно – хотя здесь есть кое-какие неожиданные повороты. Если вы впервые играете в ролевую или даже повествовательную игру, то лист персонажа может показаться немного пугающим и сложным. Не беспокойтесь, мы проведём вас через него шаг за шагом.

Концепция

Слово «персонаж» может означать «вымышленная личность в истории». Вы создаёте как раз такую личность для совместных историй с Рассказчиком и другими игроками. Так же, как писатель заботится о мотивации, целостности и стиле, об этом должны заботиться и вы.

Важную роль играют и особенности личности. Что привело Наполеона к завоеваниям? Что заставило Мату Хари стать шпионом? Почему Джимми Баффет написал столько песен о выпивке и еде? Ответами на эти вопросы являются стремления, интересы и мотивы этих людей.

Ваш охотник должен быть чем-то большим, чем просто стойкой, на которую вы повесите клёвые силы. Лучшими персонажами в историях являются те, чья мотивация последовательна и понятна. Они могут и не быть лучшими людьми – фактически, они обычно и не являются. Но они ощущаются настоящими. Даже если нам не нравится то, что делает леди Макбет, даже если мы не согласны с Гамлетом, мы понимаем, почему они так действуют и думают. У персонажей в хороших историях есть глубина и сложность; и неважно, рассказывается ли история вслух, записана на бумаге или разыгрывается в игре, подобной этой.

Большая часть правил **Охотника** посвящена тому, что ваш персонаж может делать и что не может. Эти действия лишь половина истории. Другая половина – это личности участвующих людей. Это ваша территория. Кто ваш персонаж – решать вам. Если вам по-настоящему нравится ваш персонаж, и вы сопереживаете ему, то ваш успех станет ещё более волнующим, а ваши утраты станут чувствоваться ещё глубже.

Другими словами, никого ни заботит, что произойдёт со *скучным* персонажем.

Так что перед тем, как вы прикоснётесь карандашом к бумаге, подумайте, какого персонажа-охотника вы бы хотели изобразить. Не существует волшебного рецепта по придумыванию хороших идей. Вы можете захотеть персонажа, аналогичного персонажу прочтённой книги или виденного фильма. («Она как та беременная полицейская из *Фарго*!») Он может быть основан на ком-то, кого вы знаете. («Как бы мой босс справился с открытием существования монстров?») Возможно, у вас есть идея, которая была бы интересной, необычной или просто забавной. («Что насчёт заикающегося мастера карате с амнезией?») Известно, что некоторые мазохисты даже играют самих себя. («Хмм, как бы я отреагировал, увидев, как ходячий мертвец поедает плоть моего брата?»)

Если вы зашли в тупик, то подумайте вот о чём: концепция вашего персонажа определяет то, кем он был раньше, когда его жизнь была обычной, а его глаза застланы для правды этого мира. У него не было никаких странных способностей, и, вероятно, он считал, что понимает, как всё устроено. Кем он был? Где он жил? Каковы были его идеалы? Что было самым важным в его жизни? Вот несколько возможных ответов и типов персонажей, которые они предполагают.

- Искусство. Если ваш персонаж писатель/поэт/танцор/музыкант, то как его художественное восприятие было затронуто грубым пробуждением в травмирующем мире? Возможно, он пытается предупредить людей через рэп. Возможно, он отложил свои

инструменты искусства и стал ожесточённым и циничным. Возможно, он использует свои актёрские навыки, чтобы сближаться с целями.

• Патриотизм. Персонаж с несокрушимой верой в нацию/расу/этническое наследие/религиозную группу может обладать огромными запасами внутренней силы. С другой стороны, новый опыт в качестве охотника может бросить вызов его вере или исказить её. Возможно, профессиональный военный обнаруживает, что армией манипулируют неестественные силы. Возможно, священник-пресвитерианец сталкивается с кажущимся доказательством того, что его представления о посмертии ошибочны.

• Сиюминутная выгода. Многими людьми в основном движет своекорыстие. Это может быть по-настоящему эгоистичная позиция «я забочусь только о себе, а все остальные могут катиться в ад», или оно может проистекать из недоверия к «глобальным решениям». В любом событии ваш персонаж больше всего заинтересован в мелких масштабах, кратких сроках, получении результата здесь и сейчас. Возможно, у него есть семья, и её защита для него главный приоритет. Возможно, он коп, стремящийся оберегать свой участок. Или гангстер, который не хочет, чтобы кто-либо – живой или мёртвый – силой вторгался на его территорию.

• Приятное времяпровождение. Людям явно предназначено наслаждаться жизнью, иначе «наслаждение» не приносило бы столько удовольствия. Многие люди просто стремятся хорошо провести время, хотя их определения «хорошего времени» могут широко различаться. Безбедно живущий обыватель может видеть в нежити угрозу его идиллической рутине из барбекю и посещений парков развлечений. Пресыщенный, прыгающий из клуба в клуб сибарит, возможно, желал бы игнорировать правду о сверхъестественном, но обнаруживает, что не может наслаждаться жизнью, зная ужасную правду. С другой стороны, ваш персонаж может быть своего рода сорвиголовой, любящему опасные удовольствия. Осмелитесь ли вы опробовать силы в по-настоящему смертельном спорте?

• Духовные поиски. Смысл жизни в связи с высшей целью; всё остальное – лишь отвлечение внимания. Люди с такой верой редки, но, как и патриоты, они могут опираться на скрытые резервы храбрости. Разница в том, что патриот полагается на групповую идеологию, а религиозный человек сосредотачивается на божественном. Священник или монахиня, возможно, считают Вестников ангелами Господними, посланными защищать мир от сатанинской лжи. В то же время, буддийский монах может считать нежить ещё одной бессмысленной иллюзией этого мира.

• Власть. Некоторые люди проживают жизни в условиях, полной высоких конкуренции и напряжения. Они извлекают выгоду из стрессовых ситуаций и воображают себя проницательными воротилами. Как отреагирует такой человек, когда узнает, что есть такие виды власти, у которых есть ощутимое, реальное влияние – но которые незримы и неизвестны для основной части населения? Наделённый офицер полиции может столкнуться с обязанностями (и ограничениями) своей работы, тогда как биржевой брокер может наслаждаться своими новооткрытыми силой и знаниями.

Концепция важна, поскольку обеспечивает основу для осмысливания нового мира, в которой его ввели, и своего места в нём. Концепция – не механическая Черта, но она помогает вам решить, как ваш персонаж подходит в охоте и относится к вызовам, победам и неизбежным поражениям, которые приходят с войной против нечеловеческих сил.

Для учёта, набросайте несколько слов в разделе «Концепция» вашего листа персонажа, которые отражают ваш замысел. Можете ограничиться чем-то таким простым, как «Скучающий», или чем-то более содержательным, например «Эмоционально выгоревшая домохозяйка».

Кредо

Кредо охотника – это не круг обязанностей или класс, который ему навязали. Мы тут говорим о людях, а не о квадратных колышках. Кредо указывает на то, как персонаж воспринимает мир, во что он верит, и как он собирается иметь дело с монстрами. Это его

философия, его мироощущение, совокупность его взглядов – и то, как он ими руководствуется.

Эти качества обычно приводят к определённому поведению, когда дело касается охоты. Ожесточённые, озлобленные или сытые всем по горло зачастую сначала прибегают к насилию, и уже потом задают вопросы: «Убивайте их всех, пусть Бог разбирается, кто из них свой». Другие верят в прощение перед приговором, надеясь, что души могут быть спасены, и что, возможно, они есть даже у монстров: «Доверься мне, и мы сможем найти спасение вместе». А третьи любопытствуют и задают вопросы обо всём вокруг, особенно об обнаруженных новых существах: «Откуда эти существа возникли? Являются ли они все злом? У меня есть странные силы, отличаюсь ли я тогда чем-либо от этих существ? На каких условиях я должен уничтожить их?»

Группы избранных с аналогичными подходами ко врагу и охоте в игровых целях названы кредо. Охотники в целом появились в этом мире слишком недавно, так что эти группы ещё не признаны даже среди самих охотников. Пока что даже их грани, кажется, не разделяют их чётко друг от друга. Однако, средства общения, такие как hunter-net, поспособствовали охотникам в понимании себя, друг друга, своей культуры в целом и кредо в качестве субкультур.

Для подробностей о семи кредо охотников откройте с. 62. Рассказчик в зависимости от хроники может запретить персонажей некоторых кредо. Он также может потребовать наличия смеси кредо в группе; в количестве есть сила, а ещё больше силы есть – как вскоре узнают охотники – в разнообразии.

Каждое кредо охотников связано с Добродетелью, которая выражает руководящие принципы персонажа в отношении охоты, указывает, насколько далеко он в ней зайдёт, и определяет, насколько он стал силён против сверхъестественного.

Натура и Маска (Архетипы)

Как только у вас появляется центральная идея вашего персонажа, настаёт время назвать его или её Натуру и Маску. Эти поведенческие Черты, называемые Архетипами, помогут вам понять, какого рода человек ваш персонаж. Натура и Маска не обязательны для игры в **Охотника,** но иногда они помогают вам лучше понять своего персонажа.

Маска – это то, как персонаж показывает себя остальному миру. Это своего рода «маска», которую он носит, чтобы защитить свою внутреннюю сущность. Маски охотников почти всегда отличаются от их Натур. Радикальное изменение в образе жизни, приходящее с преследованием чудовищ, заставляет многих охотников преподносить себя не такими, каким они являются на самом деле. Не сдерживать себя – опасно, ведь кровососы и их пешки маячат на каждом углу, и днём и ночью. Маска – это инструмент, с помощью которого охотники скрывают свою настоящую деятельность, намерения и надежды; это такое же оружие, как и любой пистолет или нож. Таким образом, Маска может постоянно меняться в соответствии с нуждами вашего персонажа.

Натура – это «настоящая» сущность персонажа, то, чем он является в действительности. Архетип, который вы выбираете, отражает его глубокие чувства касательно себя, других и мира. Натура может остаться от обычной жизни и становиться направляющей силой во время охоты, или она может измениться после наделения, чтобы отразить изменённую ужасной правдой личность.

Натура не колеблется или меняется намеренно. То, кем является ваш персонаж, лежит в самом её сердце. Потрясающие мир события или меняющий жизнь опыт во время игры требуются обычно для изменения Натуры персонажа, и изменение должен будет одобрить Рассказчик.

Натура также отличается от кредо тем, что Натура определяет, кто ваш персонаж – ловкач, дитя, директор – тогда как кредо указывает на то, как ваш персонаж реагирует на мир отродий, то, как он взаимодействует с ними. В редких случаях Натура и кредо аналогичны, но большинство охотников стремится отделять свои личности от их миссии –

то, кто они, противопоставляется тому, что они должны делать – хотя бы чтобы оставаться в здравом уме.

Натура используется для определения способности вашего персонажа к восстановлению Силы Воли. Полный список Архетипов для выбора Натуры и Маски смотрите на с. 97.

Шаг Второй: Выбор Атрибутов

Как только у вас появляется центральная идея вашего персонажа, настаёт время определить значения его Атрибутов. Атрибуты характеризуют естественные способности вашего персонажа – насколько он силён, насколько быстро соображает, сколько обаяния он сможет призвать в трудной ситуации. Атрибуты разделены на три категории: Физические, Социальные и Ментальные.

Вы можете выделить шесть очков (или точек) на одну категорию, четыре очка на другую категорию, и три очка на третью. Эти очки разделяются в каждой категории среди трёх Черт. Три Физические Черты – это Сила (мускулы), Ловкость (скорость и грациозность) и Выносливость (стойкость). Социальные очки разделяются между Обаянием (умение овладевать внимание окружающих), Манипулированием (влияние на эмоции людей) и Внешностью (привлекательность). И, наконец, Ментальные Черты: Восприятие (сила наблюдательности), Интеллект (теоретическое знание и абстрактное мышление) и Сообразительность (принятие решений без подготовки).

Вы начинаете с одной автоматической точкой в каждом Атрибуте, и распределяете дополнительные шесть, четыре и три очка в каждой категории по своему желанию. Персонаж может быть сильным и внушительным, бесхитростно очаровательным, но несообразительным. Или он может быть гениальным и довольно быстрым, но ему недостаёт социальных навыков.

Шаг Третий: Выбор Способностей

Если Атрибуты измеряют врождённые возможности персонажа, то Способности были приобретены по ходу жизни. Есть три категории Способностей: Таланты, Навыки и Знания. Таланты – интуитивные способности, которые вы изучаете в школе жизни; их не изучают по книгам или в торговых училищах, это просто вещи, которым вы изучаете сами. Навыки – это Способности, которые вы изучаете через учёбы и практику. Знания более абстрактны и интеллектуальны. В качестве общего правила, Знания имеют дело с вещами, которые вы можете запомнить, а Навыки – вещи, которые вы можете делать.

Так же, как и в случае с Атрибутами, расставьте приоритеты для Способностей. Одна категория получает 11 точек, другая 7, и последняя получает 4. Персонаж, который от природы хорош во множестве задач, изучил несколько ремёсел, но у которого не хватает дисциплины для теоретических знаний, вероятно расположит Способности в следующем порядке: Таланты (11), Навыки (7) и Знания (4). Персонаж, всю жизнь работавший руками, вероятно, сконцентрируется на Навыках, тогда как персонаж, посвятивший свою жизнь образованию, сконцентрируется на Знаниях.

Способности, в отличие от Атрибутов, не получают бесплатных начальных точек. Также на этом этапе вы не можете начать со Способностью выше 3. Если вы хотите поднять какую-либо Способность выше предела в три точки, вам придётся сделать это с помощью свободных очков на пятом шаге.

Шаг Четвёртый: Выбор Преимуществ

Теперь настала та часть создания персонажа, в ходе которой вы делаете своего охотника поистине уникальным. Преимущества – это Черты, которые детализируют происхождение вашего персонажа, или которые даруются (кое-кто сказал бы навязываются) ему при наделении. Все эти Черты являются средствами охоты, которые могут спасти жизнь персонажу и возможно даже использоваться в упорном противостоянии тварям ночи.

Для Преимуществ не распределяются приоритеты; на каждую категорию можно распределить заданное число точек. Дополнительные точки в Преимуществах можно приобрести на свободные очки, если вы хотите больше Дополнений. Но для повышения стартовых Добродетелей или граней свободные очки использовать нельзя.

Дополнения

Начинающий персонаж получает пять точек Дополнений, которые можно распределить по вашему усмотрению. Дополнения указывают на то, какие у персонажа есть влияние, контакты, друзья и связи. Большая часть этих Преимуществ появляется в обычной жизни вашего персонажа, ещё до того, как он становится охотником. Но после наделения охотники не исчезают из мира. Ваш персонаж может приобрести новые Дополнения, освоившись со своей новой жизнью. Он может обрести богатство, шантажируя пешку монстра, или получить влияние на судью, подозревающего в коррупции другие фигуры власти города.

Дополнения должны подходить концепции вашего персонажа. Рассказчик может отвергнуть одни и потребовать, чтобы вы взяли другие, в зависимости от его истории.

Добродетели

Стремление вашего персонажа увидеть монстров уничтоженными, жажда спасти достойные души и надежда освободить мир от сверхъестественного гнёта – они все измеряются Добродетелями. Существует три Добродетели: Рвение, Прозрение и Милосердие, каждая из которых варьируется от 1 до 10. Рвение определяет веру вашего охотника в себя, свою цель или какие-либо убеждения, которые мотивируют его продолжать борьбу против существ, которых не должно быть. Прозрение характеризует осведомлённость вашего персонажа о вариантах и возможностях во множестве обстоятельств; осведомлённость о поставленной на кон в текущей войне ситуации в целом. Милосердие говорит о сострадательности вашего персонажа и его способности к прощению, возможно, даже самых мерзких и упорствующих ужасов; некоторые души заслуживают спасения, даже если они запятнаны.

Каждому из семи кредо охотников соответствует одна из этих Добродетелей. Мститель, Судья и Защитник принадлежат Рвению. Провидцы принадлежат Прозрению. Спасители, Мученики и Невинные принадлежат Милосердию. Добродетели поставлены в соответствие кредо в игровых целях; охотники никогда не обсуждают Добродетели, так же, как они никогда не обсуждают точки в Атрибутах. Добродетель, которой соответствует данное кредо, является его основной Добродетелью.

Вашему персонажу Добродетели даются в награду или навязываются при наделении. У вас есть три начальных очка для распределения по всем Добродетелям. Однако, значение «Добродетели кредо» вашего персонажа – его основной Добродетели – не может быть превышено значениями в остальных Добродетелях. Таким образом, значение Прозрения или Милосердия Защитника не может превышать его Рвение – у него может быть Рвение 3; Рвение 2, Прозрение 1 и Милосердие 0; или по одному очку в каждой. Аналогичным образом, Рвение или Прозрение Спасителя не могут превышать его Милосердие.

Ваш персонаж может получить точки в Добродетелях по ходу игры, но не раньше; он начинает только с тремя очками на распределение. И вы не можете потратить свободные очки на Добродетели. Даже после начала хроники значение основной Добродетели вашего персонажа не может быть превышено остальными двумя.

Добродетели растут в зависимости от того, насколько беззаветно ваш персонаж отдаёт себя миссии охотников. С ростом Добродетелей персонажу становится доступно больше охотничьих сил – граней. Больше информации по Добродетелям представлено на с. 127.

Грани

Добродетели измеряют то, насколько далеко персонаж готов зайти в противостоянии врагам человечества. Эти Черты также определяют типы граней – сил – которые ваш

персонаж может использовать. Кредо персонажа определяет путь граней, которому он может следовать, называемый *основным путём*. Таким образом, основная Добродетель Невинного – это Милосердие, и он может получать грани от основного пути своего кредо – Невинности.

Однако, возможно получение граней от путей других кредо, даже от закреплённых за другими Добродетелями. У вашего персонажа должны быть очки в соответствующей Добродетели, чтобы он мог следовать пути граней другого кредо.

Мститель с точками в Рвении, конечно же, может обладать гранями Мстителя, принадлежащими его основному пути. Но у него также могут быть силы из путей Защитника и Судьи, поскольку эти кредо тоже принадлежат Рвению. Если у того же Мстителя есть очко в Прозрении, у него также может быть грань Провидца. Но если у персонажа нет очков в Милосердии, у него не может быть граней путей Спасителя, Мученика или Невинного.

Прогресс вашего персонажа в его основном пути ограничивает грани, которые у него могут быть от путей других кредо. Самое высокое значение грани основного пути не может быть меньше сил из другого пути, не важно, той же Добродетели или нет. Таким образом, если у Мстителя есть грань на две точки в пути Мстителя, то он не может обладать силой на три точки из любого другого пути, принадлежит ли тот Милосердию, Прозрению или также Рвению.

Грани приобретаются на очки Добродетели. Стоимость приобретения каждой грани равна её уровню. Грань первого уровня стоит одно очко Добродетели. Грань второго уровня стоит два очка Добродетели. Вы не можете приобрести грань, если у вас нет всех предыдущих граней на этом пути. Т.е. у вашего персонажа должна быть грань Мстителя первого уровня, чтобы он мог приобрести грань Мстителя второго уровня. В сумме обладание этими гранями стоит три очка Добродетели (всё, что получает начинающий персонаж).

Пути и Грани подробно рассмотрены в Главе Пятой.

Пример по Добродетелям и граням

Полин готова определить Добродетели и грани для её персонажа с кредо Провидец, Кары. Полин получает три очка для распределения на Добродетели. Она может поместить все три в Прозрение, основную Добродетель Кары, и стать очень специализированной, но тогда ей будет доступен узкий диапазон сил. Полин решает вложить одно очко в Прозрение, одно в Рвение и одно в Милосердие. Она надеется поднять Прозрение Кары в ходе игры. Поскольку ни одна из Добродетелей не превышает Прозрение Кары, Рассказчик принимает такой вариант.

Теперь Полин может приобрести грани. Её распределение Добродетелей практически определяет, какие грани она сможет приобрести: сила первого уровня из Рвения, Милосердия и Прозрения. Вопрос в том, из каких именно путей она выберет себе силы. Она останавливается на гранях первого уровня Судьи, Провидца и Мученика.

Если бы Полин вложила два очка Добродетели в Прозрение, у неё было бы только одно очко, чтобы потратить на Рвение или Милосердие (допустим, она бы выбрала Милосердие). При покупке граней она могла бы позволить себе грань Милосердия первого уровня и силу Прозрения, тоже всего лишь первого уровня. Поскольку стоимость граней в очках Добродетели равна их уровню, у Полин нет трёх очков Прозрения, необходимых для получения сил Прозрения первого и второго уровня. Ей пришлось бы вложить все три очка Добродетелей в Прозрение, чтобы получить первые две силы в основном пути Кары.

Однако, поскольку увеличение значения Добродетели даёт больше граней в ходе игры, Полин была бы на пути к получению грани Прозрения второго уровня благодаря распределению двух очков на эту Добродетель. При этом у неё также была бы сила Милосердия первого уровня в качестве «поддержки».

Шаг Пятый: Последние штрихи

Поздравляем. Теперь у вас есть прекрасная коллекция чисел, которая описывает способности к широкому диапазону задач. Однако, числа безжизненны без поддерживающей их неосязаемой составляющей персонажа. Все эти числа, пункты, точки и Черты подобны буквам, из которых ещё не сформировали слова. Настало время решить, что означает Рукопашный бой 3. Ваш персонаж боролся в старшей школе, или он угрюмый пьяница, ищущий поводы для драк? Нацарапанное на листе «Союзники (Городской судья)» мало что говорит. Как ваш персонаж привлёк городского судью на свою сторону? Какова природа их отношений? Смотрит ли судья на него свысока, боится ли его или чувствует за собой долг к персонажу? Насколько далеко судья зайдёт, чтобы помочь ему – и почему?

Создание историй для объяснения ваших чисел крайне важно – но не думайте, что вам нужно оправдание Дополнения или Знания, чтобы развить вашего персонажа. Как он или она выглядит? Как ваш персонаж разговаривает? На с. 93 есть список вопросов, призванный помочь вам в обогащении персонажа, но самый важный вопрос: почему я хочу рассказывать истории об этом человеке?

Когда вы полностью создадите личность вашего персонажа, можете заполнить оставшуюся часть листа персонажа и потратить ещё несколько очков на обновлённый образ вашего охотника.

Убеждённость

Убеждённость измеряет текущий темп вашего персонажа в его походе против ночных тварей. Убеждённость постоянно увеличивается и уменьшается в ходе истории, когда вы тратите очки, рискуете ими в бросках граней и восстанавливаете эти очки благодаря успешным усилиям. Убеждённость, по сути, запас энергии для охотничьих сил и решительности. Если Убеждённость ослабнет или даже резко упадёт, ваш охотник останется всего лишь обычным человеком с пушкой, который слишком много знает – что является очень опасной ситуацией.

Значение начальной Убеждённости вашего персонажа указано в описании его кредо. Убеждённость можно увеличить за счёт свободных очков, но максимум до 8 для начинающих персонажей. Предыстория вашего персонажа должна объяснять, откуда у него такая решительность в охоте, если он только недавно столкнулся с реалиями этого мира.

Сдержки и противовесы

Сделав расчёты, вы обнаружите, что для вашего охотника невозможно обретение граней пятого уровня. У Добродетелей максимум 10. У персонажа с любой Добродетелью, равной 10, и обладающего гранями только от одного пути, не может быть граней выше четвёртого уровня. Тем не менее, в книге есть грани пятого уровня!

Охотники не знают, что или кто касается (или терзает) их жизней неподдельными видениями зла. Не знают они и кто навязывает им странные силы – и, если уж на то пошло, почему. Но ясно то, что зло раскрывается всегда, когда наделяются люди. У избранных на удивление есть воля и, внезапно, средства для реагирования на это зло. Все аспекты существования охотников таинственны, включая то, насколько далеко они готовы зайти в противостоянии врагу, и насколько силы охотников могут возвысить их. По крайней мере, они пока что таинственны.

Охотники, достигшие 10 в значении Добродетели, буквально становятся сосудами Посланников и самой охоты. Их собственные личности, похоже, больше ничего не значат. Важно лишь унаследование Земли для человечества в целом, причём, похоже, любой ценой. Такая подлинная сила природы, возможно, способна приобрести грани пятого уровня, но способы и последствия этого за пределами возможностей и воображения «низших» охотников. Но, возможно, со временем те охотники, кто организуется против

врага и выживет, обретут невиданную силу.

Сила воли

Ваш персонаж совсем недавно был обычным человеком. Он всю жизнь имел дело с трудностями, неудачами, завистью, коррупцией, преступностью, невежеством, гневом, искушением, жадностью и нетерпимостью. Нельзя выжить, не развив у себя какую-то устойчивость ко всему этому. Сила воли определяет стойкость и непреклонность вашего персонажа, к которым раньше обращались для помощи в повседневной жизни, но теперь обращаются, чтобы выжить.

Охотники тратят Силу воли в основном на получение автоматических успехов в действия, подверженных риску провала. Это напряжённая работа вашего персонажа, направленная на совершение чего-либо, невзирая на обстоятельства. Сила воли отличается от Убеждённости тем, что Силу воли можно тратить только на «обычные» действия – те, что ваш персонаж может сделать без помощи граней. Сила воли не влияет на использование охотничьих граней; для этого можно использовать только Убеждённость.

Начальная Сила воли равна 3 для всех персонажей-охотников – это отражает обычные требования к обычным людям, порождённые повседневной рутиной, и решительность, необходимую для того, чтобы выдерживать их. Начальную Силу воли можно увеличить свободными очками, чтобы отразить тяжёлую жизнь до наделения или просто выдающуюся решимость или рвение.

Свободные очки

После того, как вы будете уверенно представлять то, каков ваш персонаж, вы можете распределить 21 свободное очко, чтобы выбрать Способности, которые вы могли пропустить, приобрести новые Дополнения или поднять ваши Атрибуты. Но свободные очки не переводятся в точки с соотношением один к одному, как очки с других шагов процесса создания. Есть определённый курс обмена. (Причиной, если вы задаётесь вопросом о ней, является то, что некоторые Черты вы используете чаще других – к примеру, Атрибуты чаще Способностей. Это делает Атрибуты более ценными, чем Способности, поэтому им нужна другая стоимость в свободных очках.)

С помощью свободных очков можно поднять Способности до 4 или 5. Помните, что на свободные очки нельзя приобрести дополнительные очки Добродетелей или грани, и что Убеждённость нельзя поднять выше 8.

Стоимость в свободных очках

Атрибуты — 5 очков за точку.
Способности — 2 очка за точку.
Дополнения — 1 очко за точку.
Сила Воли — 1 очко за точку.
Убежденность — 1 очко за точку (максимум 8).

Прелюдия

Несмотря на полученные ими ужасающие откровения и странные, пугающие силы, охотники являются обычными людьми. Будь у них возможность, они бы с радостью вернулись к своим прежним жизням, какими бы отчаянными те ни были, а не продолжали вести войну, в которой один за другим перейдут в число проигравших. Но у них нет такой роскоши, и потому им приходится продолжать. Как и вашему персонажу.

Нынешние связь с прежней жизнью и любовь к ней вашего персонажа делают его прелюдию формирующей стадией в его развитии. Прелюдия – это разовая, быстрая игровая сессия, в которой вы и Рассказчик, и, возможно, другие персонажи определяют, кем ваш персонаж был – и кем он стал.

Решения, которые вы до сих пор принимали насчёт вашего персонажа, сыграли важную роль в определении его прежней жизни. Прелюдия является возможностью, пусть и коротко, изобразить эту жизнь. Это шаг, который делает ваш персонаж от грубого наброска до полностью развитого протагониста.

Прелюдия также позволит вам заполнить пробелы в вашем персонаже, о которых вы, возможно, даже и не думали – в какую школу он ходил, его первая девушка, куда переехали его старые друзья, чего он стремится достичь в будущем. Это возможность перераспределить любые точки или очки на вашем листе, чтобы они лучше подходили личности, которую вы создаёте в этой сессии (только удостоверьтесь, что все ваши новые очки соответствуют правилам).

Как раз тогда, когда вы погрузились в своего персонажа и чувствуете, что довольны созданным вами – БУМ! – Рассказчик сталкивает вас (и, возможно, других игроков) с ужасающей правдой: монстры ходят по улицам, охотятся по ночам и рыскают по незримым местам – и прямо перед глазами персонажа находится физическое доказательство этого.

Итак, прелюдия особенно важна, поскольку вы, как игрок, знаете, что что-то произойдёт. (Не забыли, в какую игру вы играете?) Для вашего и других игроков развлечения важно, чтобы вы забыли всё, что знаете об этой игре, её сеттинге и любой другой повествовательной игре, с которой вы знакомы. Здесь и сейчас вы наивный глупец, который только что шагнул через врата ада.

Ваш персонаж неожиданно сталкивается с воплощением зла. Пока он разевает в изумлении рот, трясётся от ужаса или хочет отвернуться, к нему приходит некий голос, знак или откровение: ЭТО ИСЧАДИЕ АДА. ТЫ НАДЕЖДА. После этого его жизнь меняется навсегда. Всё, что он всегда знал, и во что верил, резко оказалось ложью. Реальность снова приходится изучать с основ, и таким положение вещей с этих пор и останется.

То, как персонаж отреагирует на отродье перед ним, определит, кем он станет. Вероятно, вы уже создали своего персонажа и знаете, какого рода охотником он будет. Но сейчас вам ничего неизвестно. Каждое предпринимаемое вами действие инстинктивно и строго контролируется Рассказчиком. Ваш персонаж знает лишь, что всё плохое во вселенной материализовалось перед ним в одно мгновение, и ему придётся с этим разобраться. Наслаждайтесь последующими хаосом, леденящим кровь ужасом и чистой яростью.

Ваш Рассказчик может раскрыть ваши силы или же отказать вам в них. Он может выделять очки Убеждённости так, словно делящийся хлебом голодающий, или же не дать ничего. Нападение на существо может и не быть осуществимым, но возможно обсуждение. Возможно, целью вашего персонажа является спасение других. Опять же, может найтись остроумное решение ситуации. Ваша реакция должна подходить типу персонажа, которого вы создали, и, возможно, типу охотника, которым вы хотите играть. Если реакция вашего персонажа на ходячую порчу противоречит первоначальному видению вашего охотника, вы, возможно, захотите полностью переработать вашего персонажа, вероятно, выбрав совершенно другое кредо.

У Рассказчика также есть вариант ограничить процесс создания вашего персонажа. Он может ограничить вас созданием человека, которым персонаж всегда был. Вы создаёте обычного человека. Кредо определяется в зависимости от вашей реакции на зло перед персонажем в прелюдии. Реакция в виде насилия означает приверженца Рвения. Спасение других, проявление жалости к отродью или подставление себя под удар намекает на Милосердие. Придумывание творческих решений или попытка переговоров указывают на Прозрение. (Опять же, Рассказчик может преподнести сюрприз и определить кредо вашего персонажа какими-то другими, причудливыми способами.)

В конце концов, прелюдия является лакмусовой бумажкой для будущего персонажа, который в ходе неё движется по скользкой дорожке к худшему, что может предложить

реальность. Момент истины навсегда останется с вашим персонажем, и должен остаться с вами в качестве эталона, с которым личность и человечность вашего персонажа будут сравниваться в каждой истории.

Вопросы и ответы

Ваш персонаж представляет вас в Мире Тьмы. Чтобы сделать его последовательным и запоминающимся, вы должны хорошо его знать – его мотивы, цели, страхи, желания и ценности. Становится легко принимать решения, когда вы понимаете своего персонажа. Даже если вы знаете, что некоторые действия будут не самыми разумными, оставаться в образе стоит риска.

Следующие вопросы помогут вам определить ещё немного деталей биографии вашего персонажа и лучше его понять.

Чего ваш персонаж больше всего боится?

В конце концов, жанр этой игры «ужасы». Благодаря пониманию страхов вашего персонажа ему не только будет проще сопереживать, но и игра может стать увлекательнее. *Головокружение* не был бы таким хорошим фильмом, если бы герой спокойно относился к высоте. Персонаж, который ничего не боится, не просто скучный (и нереалистичный), он ограничивает ваши возможности для героических действий. Отсутствие страха не делает человека храбрым; тот, у кого нет страха, просто глупый или сумасшедший. Храбрый человек – это тот, который преодолевает свои страхи.

Как ваш персонаж представляет себе идеального любовника? А как насчёт идеального любовника на одну ночь?

То, что привлекает нас, и то, что делает нас счастливыми, зачастую совершенно разные вещи. Какой человек стал бы лучшим партнёром/супругом/спутником жизни для вашего персонажа? Знает ли он такого человека? Если да, то почему он до сих пор ничего не предпринял?

Как ваш персонаж по-настоящему веселится?

Даже для охотников в Мире Тьмы жизнь не является непрерывной безнадёгой. Хроника, в которой нет ничего, кроме неприятностей и горя, почти также скучна, как хроника, полная непрекращающегося веселья. Зная, чем ваш персонаж наслаждается, вы сопереживаете ему и полностью наслаждаетесь хорошими временами, а не только, стиснув зубы, прорываетесь через тяжёлые времена.

У вашего персонажа есть любимые книги или фильмы? Какие?

Это простой вопрос, но он может раскрыть многое о желаниях и интересах вашего персонажа. Тот, кого глубоко затронул *Изгоняющий дьявола*, очень отличается от того, кто обожает *Белоснежку*. Вкус вашего персонажа в историях многое говорит о его эстетике в целом – наслаждается ли он напряженными, захватывающими ситуациями, или предпочитает тёплую, радостную атмосферу или чистые, классические качества.

Был ли ваш персонаж религиозен и\или суеверен до того, как он услышал зов? А после него?

Этот вопрос заставит вас задуматься об отношении вашего персонажа к идеям о том, что лежит за пределами его восприятия и понимания. Верит ли он в Бога? Если да, то это суровый, антропоморфный, седобородый патриарх, дарующий удачу одним и разящий других? Или это неопределённая, жизнеутверждающая, языческая Мать-Земля? Абстрактный принцип творения? Ничего из перечисленного? Что важнее всего, как раскрытие существования бродящих среди людей монстров затронуло веру вашего персонажа?

Ваш персонаж столкнулся с существами, находящимися вне «научной реальности». Что, по его мнению, они такое? Чем он считает Посланников?

Этот вопрос не только даёт вам основу для будущих заключений о нежити, но и указывает на то, обладает ли ваш персонаж логичным и научным мышлением, или же он следует «внутреннему чутью».

О чём ваш персонаж сожалеет больше всего? Каким достижением он больше всего гордится?

Эта пара вопросов демонстрирует лучшие – и худшие – черты вашего персонажа. Обычно мы сожалеем о том, что не только принесло нам несчастья, но и с чем мы моги бы справиться лучше. (Вы можете горевать, если ваш дом был разрушен оползнем, но вы вряд ли будете сожалеть об этом так, как сожалели бы, по глупости напортачив с реально ужасной подружкой.) Аналогичным образом, то, чем ваш персонаж гордится, было, вероятно, достигнуто использованием его навыков, стремлений и мозгов. Эти вопросы могут пролить свет на силы и слабости его личности.

Чего ваш персонаж пытается добиться?

У каждого есть цели – в том числе и у вашего охотника. «Смерть ходячим мертвецам» тоже является ответом, но к чему ваш персонаж стремился раньше? Он готов оставить свою предыдущую жизнь и амбиции, чтобы постоянно преследовать порождения ночи? Если да, то что подумают его друзья и семья? Если он попытается продолжить свою старую жизнь, в то же время исследуя навязанную ему новую, то сможет ли он их уравновесить? Как он планирует беречь своих близких – и держать их в неведении?

Последнее примечание

Персонаж без мотивации может просто не пережить свою первую встречу с монстрами – или даже не узнать об их существовании. Знание того, что движет персонажем, является ключевым в понимании его сущности. Ценности охотника зачастую значительно отличаются от ценностей его предыдущей жизни или от ценностей людей с обычными жизнями. Столкновение с ужасной реальностью сильно меняет личность человека. Подумайте о том, где ваш персонаж был и куда вы бы хотели завести его (или куда он бы хотел попасть). Обдумайте его Натуру и Маску – предполагают ли они наличие конечной цели? Когда вы поймете, чего хочет достигнуть ваш персонаж, вы станете на один шаг ближе к созданию полноценного персонажа.

Пример создания персонажа

Рассказчик Карла, Гвен, хочет провести хронику по **Охотнику**, которая разворачивается в их родном городе – Рок-Айленде, Иллинойс. Рок-Айленд и окружающие его города быстро выросли в 60-е и начало 70-х. Развитие экономики стимулировали местная военная база и несколько фабрик, производящих сельскохозяйственную технику, а также расположение на стыке крупной трассы и реки Миссисипи. Но всё изменил нефтяной кризис. Фабрики закрылись, безработица породила преступность, а подталкивание экономики с помощью речных казино не сработал так, как предполагалось. Преступники из Чикаго обнаружили, что трёхчасовая поездка может изменить их подсудность, и многие из них решили остаться.

Гвен хочет провести пуристскую игру: Карл может придумать любого обычного человека, какого захочет. Потом им займётся Гвен и определит кредо, Добродетели и начальные грани для персонажа Карла, основываясь на том, как он или она отреагировали на столкновение с порождениями кошмаров.

Шаг первый: Концепция

Карл решил поиграть кем-то совершенно другим для него – резко перейдя с мускулистых героев боевиков и опытных агентов из *Секретных материалов*. Чтобы по-настоящему проявить воображение, он решает, что его персонажу будет за 50 – и это будет женщина. Он называет её Бренда Роджерс. Она принадлежит к рабочему классу, разведенная мать четверых детей и бабушка для одного внука. У неё полное среднее школьное образование, и она работает на промышленном предприятии, где собирает

пластиковые детали машин. Она уважаема в своём квартале за то, что заступается за людей. Но её местную славу слегка компенсирует её вспыльчивость.

Если бы Гвен дала Карлу полную свободу действий, то он бы также выбрал кредо для Бренды.

Теперь Карл может выбрать архетипы. Он останавливается на Опекуне для Натуры Бренды, сообразно её семейным ценностям и искренней преданности своим детям. Для её Маски, кажется, лучше всего подходит Брюзга – образ, который Бренда преподносит другим, чтобы держать людей в узде и отбивать у них желание создавать ей проблемы. Конечно, Маска может резко измениться после наделения Бренды.

Шаг второй: Выбор Атрибутов

У Карла есть соблазн сделать основной категорией Бренды Физические Атрибуты, но ему не удаётся полностью оправдать это для бабушки 50 с лишним лет. Он решает вместо этого выбрать Ментальные; Бренда не очень хорошо образована, но она не глупа. На втором месте Физические Атрибуты. Социальные на третьем.

Он вкладывает по две точки в Восприятие и Сообразительность, обозначая, что Бренда наблюдательна и её не проведёшь. У неё средняя образованность, так что он определяет одну точку в Интеллект и ещё одну в Восприятие. Учитывая первую бесплатную точку, её Восприятие равно четырём точкам – что довольно неплохо. (У Бренды может быть специализация в Восприятии, но Карл дождётся прелюдии, чтобы определить такого рода мелкую деталь.)

Что касается Физических Атрибутов, Карл решает, что Выносливость и Ловкость важнее Силы. Работа Бренды не включает поднятие тяжестей, но требует от неё стоять на ногах восемь часов в день и делать много быстрых движений руками. Он вкладывает по две точки в Выносливость и Ловкость, оставляя Силу с одной автоматической точкой.

В Социальных Атрибутах Карл распределяет по точке в Манипулирование (поскольку именно с ним Бренда держит детей в узде) и Обаяние (поскольку он представляет её сильной личностью). Он решает, что Бренда никогда не была красоткой, и что развод, проблемы с деньгами и работа на конвейере сделали её просто невзрачной. У него остаётся ещё одна точка, и он также помещает её в Обаяние. В ней не на что смотреть, но вы будете на неё смотреть, когда она заговорит.

Шаг третий: Выбор Способностей

Карл располагает Способности в таком порядке: Таланты, Навыки и Знания. У Бренды не было возможностей для приобретения множества знаний. Он решает, что она больше опирается на Таланты, чем на Навыки, так что он вкладывает кучу очков в Таланты.

Бдительность получает два очка; она помогает не попадать пальцам Бренды в ленту конвейера за работой. Она также получает два очка в Рукопашном бою благодаря её вспыльчивости (и вспыльчивости её бывшего мужа). Ещё два очка отправляются в Уклонение – с четырьмя детьми на крошечной жилплощади оно ей необходимо. Её дети дают очко Эмпатии…и два очка Запугивания. Карл добавляет очко в Знание улиц (поскольку Бренда хочет держать её дочерей подальше от «неблагонадёжных элементов»). Оставшееся одно очко Карл решает потратить на Осведомлённость, просто на всякий случай.

В случае Навыков, Карл вкладывает два очка в Вождение, два в Технологию – полученные от настраивания оборудования на работе – и одно в Огнестрельное оружие. Когда Гвен спрашивает, зачем бабуле Роджерс нужно носить с собой оружие, Карл объясняет, что у её бывшего мужа был пистолет. Бренда научилась стрелять во время развода, чтобы она могла досадить мужу, оставив этот пистолет после раздела имущества. Очко в Этикете (которое помогает Бренде разбираться с проблемами из-за её вспыльчивости) и очко в Ремёслах (она вяжет) завершают распределение Навыков.

Что касается Знаний, Карл вкладывает два очка в Бюрократию, полагая, что Бренда могла в какой-то период месяц пробыть безработной. Засовывание носа в дела детей и

бывшего даёт ей очко в Расследовании. У неё также есть одно очко в Законах (в основном из-за бракоразводного процесса, но пару раз ей приходилось узнавать, как поручаться).

Шаг четвёртый: Выбор Преимуществ

Карл теперь чётко понимает Бренду. Она слегка напористая и властная (он помечает для себя вложить позже одно-два очка в Лидерство), так что большая часть её Дополнений связана с людьми, которых она знает. Он берёт двух Союзников – её брата Нила и старшую дочь Конни – и одно очко Славы (Карл решает, что ближайшие соседи Бренды знают её, в основном благодаря её легендарным ссорам с бывшим мужем Келли). Он также даёт ей очко Ресурсов, просто чтобы она не была нищей. Карл спрашивает Гвен, нужно ли Бренде больше, чтобы владеть маленьким домиком в скверном районе. Она уверяет его, что одного очка достаточно. На последнее очко Дополнений Карл приобретает ещё Союзника – послушного 16-летнего сына Бренды Стива.

В обычной ситуации сейчас бы настало время выбора Добродетелей и граней Бренды. Но в целях этой хроники это находится в ведении Гвен; Карл не представляет, что произойдёт.

Шаг пятый: Последние штрихи

Обдумав то, откуда произошли все способности и Черты в выдуманной им жизни, Карл получает довольно хорошее представление о бабуле Роджерс. Он представляет её как низкую, плотную женщину – не совсем похожую по сложению на гидрант, но близко к этому. Она обычно носит бесформенное домашнее платье или спортивный костюм, и уже лет десять не ходит на каблуках. Ей 56 лет, и у неё множество детей. Конни, старшей, почти 40. («Так у Бренды родился ребёнок, когда она была подростком?» – спрашивает Гвен. Карл кивает в ответ.) следующие двое детей тоже дочери – Линда, 20 лет, и Дженетт, 18 лет. Стив младший в семье, но настоящий источник неприятностей – это Дженетт.

Гвен спрашивает, почему Бренда снова начала заводить детей в 36. Карл минуту думает, а затем отвечает: «Ну, Келли очень хотел сына. Когда брак начал распадаться, она надеялась, что дети удержат их вместе». Гвен кивает. «Так почему такой разрыв между Конни и Линдой?» Без каких-либо раздумий Карл говорит: «А, Конни от её первого брака». Отвечая на вопрос, как закончился первый брак, Карл решает, что первый муж Бренды (её парень из старших классов Рик) погиб в автокатастрофе.

Теперь Гвен хочет узнать, почему Конни, Нил и Стив считаются Союзниками, а другие члены семьи нет. После раздумий Карл решает, что Конни всегда была умным ребёнком, получила образование в колледже и теперь работает репортёром в местной газете. Что касается Нила, то он патрульный. Стив хороший мальчик – не особо смышлёный, но послушный (благослови его Господь). Он борец, так что это держит его подальше от неприятностей. А вот Дженетт проблемный ребёнок в семье – 18 лет, крайне неравнодушна к мужчинам и страстно желает съехать из дома, пока она ещё всё знает.

Бренда пока что начинает со стандартными 3 очками Силы Воли.

У неё нет начальной Убеждённости, насколько известно Карлу, поскольку она ещё не получила кредо.

У Карла есть 21 свободное очко. Он возвращается за двумя очками Лидерства (что стоит ему четыре свободных очка). Он берёт три точки в Хитрости (благодаря множеству лжи от Келли и Дженетт), что стоит шесть очков. Карл переосмысливает Силу Бренды и решает приобрести ещё одну точку, что обходится в пять свободных очков (одно лишь выращивание такого количества детей сделало её сильнее). У Бренды также должны быть Контакты. Какие? Келли, конечно же; хоть и опустившийся человек, но не без обаяния. Она иногда вытряхивает из него услугу в обмен на послабления в выплате алиментов. Карл тратит одно свободное очко на это Дополнение.

Поскольку Бренда перенесла столько проблем и несчастий, Карл решает, что у неё должно быть несколько дополнительных очков Силы Воли. Он тратит три свободных очка, получив в итоге Силу воли 6. Убеждённость тоже кажется Карлу отличным

выбором; он хочет, чтобы Бренда взялась за любую будущую миссию также страстно, как и за любое другое дело в её жизни. Он откладывает два свободных очка, чтобы увеличить позже Убеждённость на два. Гвен с неодобрением смотрит на его последний выбор, но принимает его, учитывая статус Бренды как местного заступника. (Наверняка Бренда никогда бы не подумала, насколько далеко зайдёт эта самопровозглашённая роль.)

Пример прелюдии

Гвен ведёт совместную прелюдию для Карла и двух других игроков труппы (один выбрал здорового тусовщика из местного колледжа, а другой – пузатого адвоката по уголовным делам). Переключаясь с одного персонажа на другого, Гвен проходит их ежедневную рутину. Персонаж Карла готовит детей к школе, после чего уходит на работу. Студент колледжа посещает несколько занятий, тогда как адвокат отправляется в офис. Гвен достаточно умна, чтобы организовать для них несколько «опасных сближений» – Бренда и студент ходят в одну и ту же сэндвичную на обед. По ходу отыгрыша два игрока решают, что Бренда знает мать студента. Адвокат закончил колледж студента, так что выпускник решает остановиться у кампуса, чтобы вернуть книгу в библиотеку. Бренда и адвокат почти сталкиваются друг с другом в даунтауне Рок-Айленда. Он направлялся в винный магазин, а она вытаскивала из машины бельё для стирки.

Эти сближения создают напряжение среди игроков. Они знают, что что-то произойдёт, но не знают что или когда. Студент колледжа отправляется на свою работу по выходным – вышибалой в местном баре под названием Сафари. Адвокат обедает с потенциальным клиентом. Бренда приходит домой и обнаруживает, что Дженетт улизнула из дома, невзирая на домашний арест.

Яростный допрос детей и нескольких соседей раскрывает вероятную цель Дженетт: низкопробный кабак, называющийся Сафари. Сильно взбешённая к этому времени, Бренда забирается в свою машину и выезжает – проехав в спешке на красный и заставив адвоката ударить по тормозам, когда тот возвращался домой с обеда. Его машина глохнет и не заводится, из-за чего ему приходится искать телефон-автомат. Единственные места на улице, которые хотя бы кажутся открытыми, это Сафари и нечто под названием «Видеобордель – Голые танцовщицы в прямом эфире!». Он остановился на Сафари.

Бренда проходит мимо вышибалы, не заплатив за вход, со словами: «Мне нужна лишь минута, чтобы зайти и вытащить мою несовершеннолетнюю дочь». Студент колледжа пропускает её, и Бренда сразу же начинает осматривать бар в поисках Дженетт. Она замечает её в углу, прильнувшую к ухмыляющемуся парню в кожаных штанах и шёлковой рубашке. Гвен просит сделать бросок Восприятия, проверяет результат и говорит Карлу:

«Парень не выглядит местным – слишком лощёный, слишком хорошо одет, слишком хорошо выглядит для того, чтобы бездельничать в забегаловках. В следующее мгновение, которое останется в памяти Бренды навсегда, он выглядит совершенно по-другому. Он не красив – он ужасен, его глаза пылают, а кожа мертвенно-бледная и гниющая. Он улыбается твоей дочери, и ты видишь заострённые зубы в обнажённых чёрных дёснах. Его склизкая, костлявая рука скользит по её плечу к груди».

«Внезапно, ты понимаешь, что в баре тихо, хотя похоже, что все продолжают разговаривать и пить. Словно ты перестала слышать всё, кроме голоса – твоего собственного, но не такого, как твой, словно ты слушаешь себя с магнитофонной записи: ОНО ПИТАЕТСЯ ТВОИМ РЕБЁНКОМ. СПАСЕНИЕ НАХОДИТСЯ В ТВОИХ РУКАХ».

«Затем время и звук возвращаются к тебе. Тварь, схватившая твою дочь, поворачивается и глядит прямо тебе в глаза – и заглядывает прямо в твою душу».

Карл заявляет: «Я хватаю кий и втыкаю его прямо посреди черепа ублюдка!»

Поскольку первым побуждением Бренды было атаковать существо, Гвен решает, что Бренда следует Добродетели Рвения и, вероятно, Мститель. Первоуровневая способность Мщения Рассечение кажется подходящей для помощи Бренде.

Гвен поворачивается к игроку студента: «Ты видишь, как женщина хватает кий и направляется в угол, недобро туда посматривая. Внезапно ты понимаешь, что там находится что-то мерзкое и разлагающееся – но двигающееся – и что она приближается к этому. Тебе кажется, что кий тлеет в её руках!»

Вышибала решает подойти поближе, чтобы выяснить, что происходит – и что это, чёрт побери, за тварь такая. В этот момент его внимание странным образом притягивает задняя дверь бара. Точнее, не дверь, а знак над ней, на котором написано: «ВЫХОД. СЕЙЧАС!» Тогда ему всё становится ясно. Он должен вывести из бара женщину и этого…парня. Тогда внутри не будет никаких проблем, и он сможет выяснить, как оно прошло мимо него.

В этот время в бар заходит адвокат, чтобы воспользоваться телефоном, и натыкается на эту сцену. Похоже, никто в баре не осознаёт, что происходит, но для него всё ясно как день. Его первой мыслью было вывести посетителей. Кошмарные образы насилия и ярости проносятся через его разум: людей разрывает на части какой-то впавший в ярость монстр. «Пожар! – кричит адвокат. – Все на выход! Пожар!» Толпа сразу же реагирует и вытекает с воплями через переднюю дверь.

В углу завязывается гротескная сцена насилия. Она завершается только после того, как несколько посетителей бара (включая адвоката) получили травмы, а существо сбежало. Благодаря Бренде, оно уходит с изуродованной левой рукой.

Когда в баре устанавливается жутковатая тишина, Бренда, студент и адвокат понимают, что они единственные оставшиеся внутри – и что они, похоже, единственные, кто понимает, что здесь на самом деле происходило. Становится несложно увидеть их связь, когда они почти одновременно задают целый спектр вопросов: «Что это была за тварь?», «Какого чёрта только что произошло?», «Что я только что сделал?», «Куда оно ушло?» и…«Где моя дочь?».

Последний вопрос самый значимый. После того, как улягутся ужас и сомнения, становится ясно, что дочери Бренды нет среди выбежавших из бара. Должно быть, она ушла с этим.…Но кто сможет помочь Бренде найти Дженетт? Мать уже попала в неприятности из-за того, что произошло здесь; вдалеке слышны сирены. Никто не поверит тому, что она видела или слышала. К кому она может обратиться…кроме единственных поддержавших её людей! Действуя без раздумий второй раз за эту ночь, она хватает остальных за руки и тащит в задней двери.

«Скорее! Моя дочь с этим монстром! Вы единственные, кто может помочь!»

И так всё началось.

Итоги

После этой прелюдии игроки начинают хронику по Охотникам. Их персонажи сделали первый резкий шаг в мир отчаяния, которого они никогда не знали прежде. Теперь настало время для Карла и других игроков заполнить все недостающие детали в их листах персонажа или внести изменения, которые лучше подойдут людям, которых они только что отыграли.

Гвен определила кредо персонажей, основываясь на их первой инстинктивной реакции на встреченного монстра. Бренда своей насильственной реакцией проявила себя Мстителем, студент колледжа показал себя как Провидец благодаря любопытству и находчивости, и адвокат – Мученик, Спаситель или Невинный. Гвен остановилась на Невинном из-за его желания защитить безопасность посетителей бара.

Безусловно, игроки могут потребовать изменить это распределение. Карл может попросить, чтобы Бренда стала Защитником; насильственные действия Бренды были лишь результатом стремления защитить её ребёнка. Гвен вправе согласиться на такие изменения или же настоять на своём решении. В конце концов, разве *персонажи* могут выбрать то, что с ними столкнётся, или как оно повлияет на их жизни впоследствии?

Когда с кредо закончено, Гвен определяет начальные значения Убеждённости персонажей. Бренда, наконец, определилась как Мститель, так что её значение

Убеждённости равно 4, которое благодаря отложенным свободным очкам увеличивается до 6.

Поскольку Добродетели и Грани не были выбраны до прелюдии, это можно сделать теперь, поскольку известны кредо. Основная Добродетель Бренды – Рвение, поскольку она Мститель. Карл получает три очка Добродетелей на распределение. Он хочет, чтобы Бренда была довольно специализированной, так что он вкладывает два очка в Рвение и одно в Милосердие для отражения Натуры Опекуна.

Теперь, когда выбраны Добродетели, Карл выбирает грани. Двух очков Рвения достаточно для приобретения только грани первого уровня из путей Мстителя, Защитника или Судьи (для приобретения грани второго уровня потребовалось бы три очка Рвения). Так как Гвен уже передала Рассечение Бренде во время прелюдии, то она побуждает Карла сохранить эту грань. (Карл также может приобрести ещё одну грань Рвения первого уровня – из пути Защиты или Суда – на его оставшееся очко Рвения, если захочет.)

У Карла также есть 1 очко Милосердия, так что он может приобрести силу первого уровня из путей Мученика, Спасителя или Невинного. Карл решает, что Бренда попала в эту ужасную переделку из-за того, что хотела изменить к лучшему Дженетт, поэтому Карл выбирает способность Спасителя.

Гвен убеждается, что основная Добродетель Бренды, Рвение, не превышена другими Добродетелями. Также Гвен удостоверяется, что другие грани не превышают грань самого высокого уровня в основном пути Бренды. Рассказчик удовлетворён тем, как Карл распределил силы.

Теперь Бренда завершена и может отправляться в ужасающую жизнь, которую помогают вынести лишь защита и спасение её семьи.

Архетипы личности: Натура и Маска

Каждый играет роль, иногда несколько, каждый день. В каждом индивидууме есть множество слоев личности, которые варьируются от придуманных до искренних. Каждая из этих ролей определяет, как мы взаимодействуем с людьми и событиями вокруг нас, и лишь мы сами выбираем, какую часть себя показать.

То же самое и с охотниками. Концепция Натуры и Маски соответствует идее о разных масках, которые мы надеваем, когда общаемся. Натура персонажа-охотника – это его истинная суть, его сокровенная сущность, то, кем он является на самом деле. Ее опасно показывать, так как другие узнают, кто мы и чего в нас важного. Поэтому у персонажей есть еще Маски, лица которые они показывают миру. Выбирая, как относиться к миру, мы так же выбираем, как он будет относиться к нам, как другие будут реагировать на нас.

Натура и Маска у наделённых обычно крайне различаются. Попытка поддерживать видимость нормальной жизни – при этом противостоя неизведанному – приводит к шизофреническому существованию. Поддержание контрастирующих Натур и Масок помогает разграничить личности обычного человека и потенциального убийцы. Но всё же есть те, кто заходит в охоте настолько далеко, что она поглощает обе их личности. Для этих людей, развивших одинаковые Натуру и Маску, ничто иное больше не имеет значения – и их союзники внимательно следят за ними, выискивая признаки того, что они зашли слишком далеко и стали обузой.

Даже если ваш персонаж старается показывать миру разные лица, границам между ними приходится иногда размазываться. Тени и их агенты повсюду, действуют и днём и ночью. Они могут быть на работе, на улице, в спортзале или даже в вашем доме. По-настоящему осторожные охотники никогда не теряют бдительность и нередко носят свои охотничьи лица из страха показать слабость – что может привести к смерти.

Так же помимо философского аспекта личность имеет эффекты и в механике игры **Охотник**. Персонаж может восстанавливать свою целеустремленность, действуя в соответствие со своей Натурой. Каждый раз, когда персонаж выполняет требования для

своей Натуры (см. ниже), он может восстановить пункт израсходованной Силы Воли, с разрешения Рассказчика.

Архетипы позволяют получить представления о личности персонажей, и понять, что заставляет их «тикать». Стоит отметить, что Архетип – это не жесткая установка, персонаж не должен рабски следовать своей Натуре и Маске. Персонаж должен действовать так, как по мнению игрока он должен действовать рационально или эмоционально в данной ситуации. В конечном счете, Рассказчики и игроки должны хорошо разобраться со своими Архетипами, чтобы понять, как персонаж относится к окружающим. Так или иначе, каждый персонаж уникален, и создание Архетипов будет логическим развитием хорошо продуманного персонажа.

Вот несколько базовых Архетипов, подходящих для начинающих игроков.

Наркоман

Для Наркомана хорошего просто не бывает много. В отличие от Бонвивана, который находит удовольствия везде, где может, Наркоман превращает конкретный источник удовольствия в одержимость, отступая от него только ради ещё более сильных импульсов. Этот источник, очевидно, может быть наркотиком, но это также может быть определённым человеком, местом или делом, значимым для персонажа. Азартные игроки, трудоголики и навязчивые преследователи являются хорошими примерами Архетипа Наркоман.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда можете до отвала удовлетворить вашу избранную страсть.

Архитектор

Архитектор хочет обессмертить себя через наследие, которое сохранится и спустя долгое время после того, как он уйдёт из жизни. Наследие может быть материальным, вроде здания или устройства, или оно может быть неосязаемым, вроде новой идеи. Первопроходцы, изобретатели и предприниматели тяготеют к этому Архетипу.

– Вы восстанавливаете Силу Воли каждый раз, когда делаете что-то, за что, как вы знаете, люди будут вас помнить.

Автократ

Автократ жаждет полного контроля над ситуацией, поскольку он считает, что его руководство всегда во благо группе. Тот факт, действительно ли идеи Автократа лучшие, несущественен – власть ради власти является вашим единственным желанием. Диктаторы, захватчики компаний и люди, правящие на основе страха, принадлежат к Архетипу Автократа.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда получаете контроль над ситуацией от кого-то другого и сохраняете власть впоследствии.

Бонвиван

Бонвиван знает, что его время на Земле ограничено, так что он старается наслаждаться им, пока может. Бонвиван всегда стремится к излишествам и сиюминутным удовольствиям, иногда даже пренебрегая при этом долгом или здравым смыслом. Дилетанты, гедонисты и многие подростки относятся к этому Архетипу.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда уклоняетесь от ответственности ради того, чтобы хорошо провести время, которое, по вашему мнению, более чем окупит любые последствия, к которым это может привести.

Головорез

Неважно, как Головорез добивается своего – физически или вербально – главное, что он добивается этого, подавляя кого-то другого. Головорезы получают удовольствие от непосредственной демонстрации силы людям, которых они не уважают. Головорез не обязательно лишён сострадания, он просто предпочитает силовые методы решения проблем. Спецназовцы, бандиты и крутые копы – у них всех Архетип Головорез.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда добиваетесь своего запугиванием противника (или союзника).

Опекун

Опекун – это желанная гавань в море зла. Он горд тем, что является опорой для других, на которую можно опереться в тяжёлые времена. Но Опекуны не дураки и не будут помогать людям, которые, как им кажется, не заслуживают их помощи. Доктора, социальные работники и родители – все они примеры Архетипа Опекун.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда помогаете кому-то, кто по-настоящему нуждается в этом, в особенности, если вам это чего-то стоит.

Проповедник

Для Проповедника удовольствием является его цель. Страстно ли он сражается, охвачен религиозным рвением, ставит в тупик своих противников или просто читает хорошую литературу, все это дает Проповеднику силу противостоять напастям. Если представиться шанс, Проповедник отдастся своей страсти настолько, насколько это возможно. В отличие от Фанатика, Опекун следует своей страсти не потому, что считает ее обязанностью, а из-за энтузиазма. Крестоносцы, хиппи, политические активисты и любители искусства подходят для Архетипа Проповедник.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда следуете своей цели или вам удается увлечь ей другого персонажа. Так же вы теряете пункт временной Силы Воли, если вы отвергаете свою страсть, или если она для вас совершенно недоступна.

Дитя

Архетип Дитя может демонстрировать два различных лица. С одой стороны, он может быть воплощением Маленького Принца: невинный, пытливый, не затронутый низостью мира. С другой стороны, это незрелое, эгоистичное существо, которому требуется своего рода зависимость от других. Многие Архетипы Дитя, такие как дети и богатые бездельники, проявляют понемногу обе стороны.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда ваша невинная точка зрения раскрывает ответ, которые не увидели более пресыщенные люди. Или же восстановите Силу Воли, когда добиваетесь своего через ослиное упрямство.

Конформист

Конформист является основой любой группы – едва ли он будет сам строить планы, но следовать планам компетентного лидера он будет до их завершения. Вообще говоря, Конформисты не являются послушными овцами; они способны судить, чьи планы стоят исполнения. Кроме того, ситуации, в которых слишком много вождей, но слишком мало индейцев, приводят к истреблению племени. Поклонники, старшеклассники и любой, кто находит покой в бытие частью масс, могут представлять Архетип Конформист.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда план преуспевает благодаря вашей исключительной помощи.

Ловкач

Время Ловкача слишком ценное, чтобы тратить его на то, что с радостью сделают для него другие люди. Он гордится тем, что убеждает других делать то, что он хочет, и для этого он может использовать любые необходимые средства. Продавцы, мошенники и умные, но ленивые – все они относятся к Архетипу Ловкач.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда заставляете кого-то другого выполнить вашу грязную работу.

Брюзга

Брюзга не желает цепляться за любые иллюзии по поводу последствий или идей, даже если из-за этого он заработает титул «пессимиста». Ничто никогда не работает так, как должно, и Закон Мёрфи иногда более применим, чем законы физики. И это он ещё не начал говорить про людей... Брюзгой может быть кто угодно, от раздражительных старух до недовольной молодёжи.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда кто-то делает что-то глупое, или проваливается план, как вы и предсказывали. Возможно, вам нужно сообщить это предсказание Рассказчику втайне.

Директор

Для Директора нет ничего хуже хаоса и беспорядка. Директор всегда стремится быть главным, следуя отношению «есть два мнения – моё и неправильное» в принятии решений. Директор больше заинтересован в том, чтобы отдавать приказы, которые не встречают сопротивления, им не нужно действительно «контролировать» группу, чтобы направлять ее. Инструкторы, учителя и многие политические деятели могут быть примером Архетипа Директор.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда ваше влияние на группу помогает решить сложное задание.

Мечтатель

Мечтатели стремятся использовать свои идеи, чтобы подняться над своим окружением или ограничениями. Они могут делиться своими воззрениями с другими, но у них едва ли есть план того, как перейти от того, что есть, к тому, что должно быть. Поэтому возвышенные цели Мечтателей зачастую встречают скептически, но это те испытания социальных границ, которые в итоге приводят к изменениям. Изобретатели, художники и философы ближе всего воплощают Архетип Мечтателя.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда убеждаете кого-либо изменить его образ действий и последовать за вашим видением.

Фанатик

У Фанатика есть высшая цель, и его чувство долга требует, чтобы он следовал за ней до последнего. Если кто-нибудь, пусть даже и беззащитный, встанет на пути к этой цели, то Фанатик опрокинет и пройдёт по нему, если придётся. Цель всегда оправдывает средства. Революционеры, психи и экстремисты сделаны по подобному лекалу.

– Выберете цель. Вы восстанавливаете Силу Воли каждый раз, когда делаете крупный шаг в её поддержку.

Щеголь

Щеголю всего лишь нужно, чтобы им восхищались. Он хвастун и актёр, усиливающий драматичность ситуации, если ему кажется, что так он завоюет аудиторию. Иногда в своём пафосном стремлении к цели Щеголь теряет её из виду. Щеголями обычно являются актёры, единственные дети и другие люди, основывающие свою самооценку на чужом одобрении.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда вам удается успешно впечатлить кого-то другого (по усмотрению Рассказчика).

Игрок

Для Игрока жизнь – это бросание костей, и нет удовольствия сильнее, чем победить вопреки всем шансам. Игроки иногда втягиваются в опасные ситуации просто ради самоутверждения от выхода из них. Сорвиголовы, любители экстремального спорта и биржевые брокеры являются хорошими примерами Архетипа Игрок.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда одерживаете победу, несмотря на опасный расклад, особенно, когда вы сами усложнили себе ситуацию.

Педагог

Педагог знает все и отчаянно хочет поделиться знаниями с другими. Из-за какой-то собственной цели или искреннего желания помогать другим, Педагог хочет убедиться, что его послание буде услышано, даже на расстоянии, если это необходимо. Архетип Педагог может варьироваться от добродушного ментора до многословного болтуна, который любит послушать собственную болтовню. Инструкторы, крайне образованные люди и «полевые ветераны» являются примерами Архетипа Педагог.

– Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда вы видите или узнаете о том, что кто-то получил выгоды от той мудрости, которой вы поделились с ним.

Кающийся грешник

У Кающегося грешника есть грех – настоящий или выдуманный – который он хочет искупить. Этот грех определяет сам Кающийся грешник. У некоторых Кающихся грешников есть постоянно растущий список плохих поступков, которые они накапливают изо дня в день, и каждый из которых должен быть исправлен своим способом. Кающиеся грешники не обязательно религиозны, они просто чувствуют, что должны покарать зло внутри себя. Исправившиеся преступники и люди с низкой самооценкой представляют Архетип Кающийся грешник.

– Вы получаете Силу Воли за совершение надлежащего акта возмещения, которое либо снимает малый грех, либо является шагом в облегчении большого греха (на усмотрение Рассказчика).

Перфекционист

Если выполнять какую-то работу, то выполнять её надо идеально, и на меньшее Перфекционист не согласен. Он проводит множество часов за уточнением своих планов, и не удовлетворится, пока они не будет исполнены безупречно. Перфекционисты также ожидают подобного рода отношение и от других. Примадонны, директора и тренеры олимпийцев – все они воплощают Архетип Перфекционист.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда достигаете явного успеха в чём-то важном.

Мятежник

Мятежнику необходимо подрывать власть. Законно ли его недовольство системой, или это просто результат какой-то прошлой обиды – неважно. Мятежник осознанно предпочитает бросать вызов представителям власти или диктатам общества, даже если его выбор может завести его на более трудный путь. Подростки, нонконформисты и преступники – все они могут быть Мятежниками.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда противостоите представителю власти и ставите его в известность об этом, или когда зарабатываете уважение других за противостояние существующему положению.

Плут

Плут полагается только на самого себя. У него сильное чувство независимости, и он обычно считает зависимость от других слабостью. Хотя он не обязательно должен быть бессердечным или жестоким, он всегда беспокоится только об одном человеке: себе. Плут может работать с другими охотниками ради выживания, но это будет раздражать его, и он отыщет любую возможность работать в одиночку. Капиталисты, жители трущоб и контрабандисты воплощают Архетип Плута.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда извлекаете выгоду, сосредотачиваясь только на себе самом.

Выживший

Не важно что случится, вне зависимости от обстоятельств или противодействия, Выживший всегда постарается все преодолеть. В одиночку или с группой, его нежелание признать поражение играет решающую роль в том, будет ли успех или неудача. Выживших раздражает покорность судьбе других или нежелания противостоять ей до конца. Изгои, уличные бродяги или идеалисты могут быть примерами Архетипа Выживший.

– Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда вы выживаете в опасной ситуацию благодаря упорству или когда кто-то выживает наперекор противостоящем ему силам благодаря вашему совету.

Традиционалист

Традиционалист остерегается рисков, которые преподносят непроверенные методы. Для него безопаснее использовать проверенное временем. Традиционалисты обычно

являются сторонниками существующего порядка; если это подошло всем остальным, то подойдёт и для него. Консерваторы, представители власти и, в целом, кто угодно, кому выгодна Система, могут представлять Архетип Традиционалист.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда, используя проверенные способы, дискредитируете более радикальные методы.

Трикстер

Какой бы мрачной ситуация ни была, Трикстер может выкопать из неё немного юмора. Трикстеры стараются поднять настроение всех окружающих с помощью комментариев, остроумия или мимики. Надевая радостную маску, Трикстеры надеются прикинуться дураком для всех, включая их самих. Политические карикатуристы, комедианты и школьные клоуны зачастую обладают Архетипом Трикстер.

– Вы восстанавливаете Силу Воли, когда вам удаётся облегчить тяжёлую ситуацию и дать другим надежду.

Атрибуты

У охотников, их добычи и почти всех разумных существ в Мире Тьмы есть Атрибуты. Эти Черты отражают базовый потенциал вашего персонажа в нескольких общих категориях. У большинства людей Атрибуты находятся между 1 (плохо) и 3 (выше среднего), где 2 отражает обычный человеческий потенциал. У редких одарённых индивидуумов может быть значение Атрибута 4 (превосходно), и ничтожная доля населения обладает значениями, равными 5 (предел человеческих возможностей). Последние являются теми людьми, которые побивают Олимпийские рекорды, исцеляют угрожающие цивилизации болезни и заканчивают войны – или начинают их.

Физические

Физические Атрибуты отражают состояние тела персонажа. Эти Черты обычно самые высокие у ориентированных на физические действия персонажей, которые способны и вынести и нанести удары, или смотаться с дороги при необходимости.

Сила

Отец Джордж быстро взвесил все «за» и «против»: решётка казалась тяжёлой, её петли проржавели после многих лет пренебрежения. Он мельком оглядел тоннель впереди, поводив лучом фонарика по тёмной воде. Отец Джордж предположил, что там в конце есть коллектор или расшатавшийся люк, который он мог бы поднять. Но с такими же шансами тоннель мог бы резко закончиться воротами шлюза или, что ещё хуже, продолжить сужаться, пока Джорджу не пришлось бы ползти через нечистоты, словно крысе – плавая в собственной рвоте, пока преследующие его твари вгрызаются в его зад.

Он засунул конец фонарика себе в рот, просунул пальцы сквозь решётку и со всей силы потянул на себя.

Сила – это грубая физическая мощь вашего персонажа. Это определяющий фактор во всех испытаниях, использующих одни лишь мускулы. Армрестлинг, поднятие тяжестей и разбивание вещей – всё это хорошие примеры задач, которые требуют броска Силы. Число очков Силы вашего персонажа добавляется к запасу кубиков повреждений в рукопашной схватке.

Специализации: Крепкая спина, Стальная хватка, Непоколебимый, Крепкие ноги.

• Плохо: Вы можете поднять 18,14 кг.

••Средне: Вы можете поднять 45,36 кг.

•••Хорошо: Вы можете поднять 113,4 кг.

•••• Исключительно: Вы можете поднять 181,44 кг.

••••• Великолепно: Вы можете поднять 272,16 кг.

Ловкость

«Я не боюсь снова умереть!»

Специализации

Специализация – это подкатегория какой-либо Черты, в которой персонаж особенно хорош. Персонаж-доктор с несколькими точками в Медицине может специализироваться в *гематологии*. Персонаж с высокой Выносливостью может быть способен *переносить пытки,* не издав и стона. Опытный в Безопасности вор может быть хорош во *взломе сейфов*. Только персонаж со значением Черты 4 или выше может специализироваться в ней. Выберете название в одно-два слова для специализации вашего персонажа и отметьте её на листе вашего персонажа рядом с этой Чертой. В описаниях Черт в этой главе есть списки примеров специализаций. Специализации применяются только к Атрибутам и Способностям.

Когда вы делаете бросок, который касается деятельности, в которой ваш персонаж специализируется, вы можете перебросить все 10, чтобы получить ещё больше успехов, игнорируя провалы при перебрасывании. Полученные в дополнительных бросках 10 снова бросаются, пока больше не останется 10. Результатом таких бросков является исключительный успех, который может быть достигнут благодаря почти совершенному владению данной областью.

Пример: Брэндон заходит в университетскую библиотеку после окончания рабочего дня, пытаясь понять странные глифы и защитные символы, которые он обнаружил в подвале старого планетария. Для определения успешности действия Рассказчик просит игрока Брэндона сделать бросок Интеллекта (3) + Поиск (4, специализация: руны) со сложностью 8. Игрок получает только два успеха, оба 10. Он бросает их снова и получает 9 и 10. Он перебрасывает последнюю 10 и получает 8, и в итоге пять успехов. Благодаря своей специализации (и внимательному использованию перекрёстных ссылок) Брэндон способен обнаружить не только тёмное значение символов, но и их предполагаемое происхождение и историю.

Брошенный мёртвой тварью вызов практически утонул в яростном ветре. Она медленно продвигалась к бушприту крошечного судна, её куртка бешено развевалась, словно порванный парус. Пойдя, шатаясь, по кренящейся палубе, Мишель подавила тошноту. Её ноги угрожали соскользнуть на каждом шагу и бросить её к скользкому борту перед монстром. Непривычная тяжесть пожарного топора в руках ещё больше усложнила обретение равновесия, но она не собирается избавлять себя от этой ноши.

Атрибут Ловкость вашего персонажа отражает его знакомство с движениями своего тела. Она включает в себя скорость, баланс и общую подвижность, а также его хватку в точных движениях – тех, что требуют зрительной координации движений или утончённого изящества.

Специализации: Быстрый, Грациозный, Молниеносные рефлексы, Руки хирурга.

• Плохо: После той первой катастрофы ваш отец больше никогда не играл с вами в мяч.

••Средне: Вы редко когда позоритесь в игре в софтбол в компании.

•••Хорошо: Вы легко осваиваете новые виды спорта.

•••• Исключительно: Вы могли бы зарабатывать на своих талантах в качестве профессионального жонглёра, танцора или взломщика.

••••• Великолепно: У вас текучая, естественная грация пантеры.

Выносливость

Звук на дорогих немецких колонках был на самом максимуме. Несмотря на грохочущие басы и текущую внутри него большую кружку кенийского АА, Маршалл был загипнотизирован проходящим под его седаном разделителем полос. Он с силой протёр глаза, заставив расцвести фейерверки в красной темноте. Он был за рулём уже полтора дня, лишь ненадолго прерываясь на заправку, туалет и кофе. Он ненавидел эту пытку, но если бы он попытался сесть на самолёт с тем, что он спрятал под одеялами в чемодане,

то… ну, тогда возникли бы вопросы. Дальний свет фар седана высветил знак: «Сан-Франциско 314».

Выносливость включает физическую и ментальную стойкость вашего персонажа. Охотники с высокой Выносливостью могут вытерпеть адскую боль, устоять против калечащей усталости или болезни и – при необходимости – выпить огромное количество алкоголя и остаться на ногах. С огромной Выносливостью приходит крепость, которая позволяет вашему персонажу выдерживать тогда, когда другие уже давно сдались. Выносливость вашего персонажа определяет, сколько кубиков вы кидаете для поглощения ран.

Специализации: Неутомимый, Непоколебимый, Чертовски крепкий, Незамечающий боли.

• Плохо: Вы садитесь в машину, чтобы навестить друзей неподалёку.

••Средне: Гольф-мобили для неженок.

•••Хорошо: Вы часто работаете всю ночь, почти не жалуясь при этом.

•••• Исключительно: Вы могли бы бегать весь день при необходимости.

••••• Великолепно: Вы нередко бегаете весь день – для развлечения.

Социальные

Участие в Самой Опасной в мире Игре зачастую небезвредно даже для самых способных охотников. Социальные Атрибуты оказываются полезными для рассудительных охотников, которые надеются заручиться поддержкой других, поговорить с «врагом», завести неподозревающую жертву в более уязвимое положение или иметь дело с чужаками, не посвящёнными в большой секрет. Эти Черты отражают способность вашего персонажа завоёвывать друзей и влиять на людей.

Обаяние

«Вы правы, и я не виню вас в том, что вы просто делаете свою работу». Голос Маршалла был мягким и умиротворяющим, словно он успокаивал напуганного щенка. Его подруга Анжела еле удержала смех.

«Общая стоимость книг здесь превышает 4.2 миллиона долларов, знаете ли», – проворчал библиотекарь. По ходу разговора с Маршаллом манеры маленького тролля смягчились от агрессивной неуступчивости до раздражительного юления. «Только чтобы очистить сопутствующие формуляры, потребуется несколько недель…»

Спустя десять минут они обсуждали общую ненависть к канцелярщине. Ещё спустя несколько минут они делились историями о рыбалке.

После полудня того же дня Маршалл сосредоточенно изучал фолиант 18 века – книгу, которую ему не полагалось видеть.

Обаяние идёт в ход, когда ваш персонаж пытается расположить к себе другого или вызвать у других доверие к себе. Обаяние не работает через хитрость или обман – это сфера Манипулирования. Вместо этого Обаяние действует в качестве прямолинейного средства заставить других разделить точку зрения вашего персонажа. Привлечение других на вашу сторону может занять больше времени, но они не будут ненавидеть вас впоследствии, как это могло бы быть в случае Манипулирования.

Специализации: Красноречивый, Льстец, Внушающий доверие, Завладевание вниманием, Очаровательный.

• Плохо: У вас немного друзей, но кому вообще нужны эти тупые друзья?

••Средне: Вы можете быть приятным, когда захотите.

•••Хорошо: Людей влечёт к вам, несмотря на отсутствие особых усилий с вашей стороны.

•••• Исключительно: О вашем обезоруживающем присутствии даже на коротких встречах говорят даже месяцы спустя.

••••• Великолепно: Практически совершенно незнакомые с вами люди готовы принять за вас пулю.

Манипулирование

«Ты занимался любовью с моей женой!» От лица и голоса Роланда дрожало стекло. Эрик подготовил кульминацию творения, которое он создавал весь вечер. Он был здесь, чтобы выманить зверя, который, как они полагали, жил внутри Роланда Ван Оуэна. Ему нужно было воочию в этом убедиться.

«Мы не занимались любовью. Мы трахались, – Эрик выплюнул последнее слово, придав ему вес шлакоблока, кинутого в утиный пруд. – Мы воспользовались друг другом».

Норовистый охотник прервался только на секунду, чтобы по-звериному зарычать на своего мучителя, и затем напал с той же свирепостью, которая сравняла с землёй трущобы Белла Виста тем августом. В крошечной комнате раздалось эхо от выстрела пистолета Эрика. Одновременно на половицы упали голова Роланда и израсходованный снаряд. Этой зловонной ночью были отомщены души десятков обугливших беззащитных людей.

Манипулирование – тонкое искусство заставлять других делать то, что хочет ваш персонаж, независимо от того, в их ли это интересах. Лучшие манипуляторы могут заставить других поверить, что предложенное задание несомненно выгодно им, что на самом деле лучше варианта и нет. Конечно, некоторые люди обнаруживают, что убалтывание и выклянчивание приносят результаты быстрее. В отличие от Обаяния, персонаж, использующий Манипулирование, не хочет заводить союзников, ему нужно лишь сделать из простака послушную марионетку.

У охотника, часто использующего Манипулирование, мало друзей. Никто не любит, когда его используют; неудачные или проваленные броски Манипулирования обычно приводят к недоверию.

Специализации: Искушающий, Экспрессивный, Сладкоречивый, Расчётливый.

• Плохо: Вы научились давить на базовые желания людей, но на этом всё.

••Средне: Вы обычно можете одурачить людей, которые уже доверяют вам.

•••Хорошо: Вам редко приходится пачкать руки нежеланными делами.

•••• Исключительно: Люди – ваши марионетки, которых вы с лёгкостью достаёте из их коробок и отбрасываете прочь.

••••• Великолепно: «Как ваш новый президент…»

Внешность

Микеланджело был в восторге. До того, как то существо выбрало его на прошлой неделе, отпадные цыпочки даже и не стали бы разговаривать с ним. А теперь его – Его! – поймала самая горячая попка в клубе, несмотря на его куриные ноги и клюв вместо носа. Если бы только они могли его видеть сейчас, ведущего эту детку к задней двери, чтобы заняться кое-каким небольшим дельцем. Быть бессмертным так круто! Он поцеловал её руку, отчего девушка захихикала и шлёпнула его игриво сумочкой.

«Чёрт, – сказал он, притворившись, что ему больно, – что в ней? Шар для боулинга?» Она лишь засмеялась.

Затем «девушка» показала Микеланджело, что такого тяжёлого было в её сумочке. И оно было заряжено разрывными пулями.

Атрибут Внешность отражает не только то, как персонаж выглядит – он отражает нюансы в его внешнем виде: например, то, как персонаж держится на людях, или испускаемую им ауру уверенности в себе. Почти каждого изумляли кажущиеся неприметными люди, которых нечто неуловимое делало неотразимыми.

Несмотря на бесчисленные избитые изречения и «гадких утят», людей обычно располагают к себе те, кого они считают привлекательными, даже если они считают, что им лучше знать. Сила первого впечатления колоссальна; персонажу с низкой Внешностью может оказаться непросто создать хорошее впечатление. Фактически, в социальных ситуациях, в которых первое впечатление наиболее важно, Социальный запас кубиков вашего персонажа может быть ограничен значением его Внешности, даже если Атрибутом, бросок которого делается, является Обаяние или Манипулирование.

Специализации: Соблазнительный, Моложавый, Аристократичный, Притягательный.

• Плохо: Над вами насмехаются люди, которые должны были перерасти подобную привычку.

••Средне: Вы сами покупаете себе выпивку в барах.

•••Хорошо: Вам оказывается проще заводить друзей противоположного пола.

•••• Исключительно: Ваша красота привлекает много внимания – что не всегда может быть хорошо.

••••• Великолепно: Вы вызываете аварии рядом со светофорами.

Ментальные

Ментальные Атрибуты описывают эффективность серого, губчатого вещества между ушами вашего персонажа. Являясь не только способностью вашего персонажа учиться и критически мыслить, эти Черты отражают его умение осмыслять окружение и быстро на него реагировать.

Восприятие

«Полагаю, он всё-таки не вылетает с нами сегодня ночью – если только он не захочет отсоединить себя от этих капельниц».

«Не-а. Этот трус отправится в Сан-Франциско. Воспроизведи сообщение ещё раз».

«А?»

До того, как Эф успела отреагировать, Сполдинг протянул руку и нажал кнопку обратной перемотки. Виктор ослабленным голосом ворчал о головокружении и больничных кроватях.

«Теперь прислушайся – прямо перед тем, как он повесит трубку – прислушайся к фоновому шуму». Между последним «Удачи» сообщения и щелчком телефона помехи ненадолго спали. Эф затаила дыхание. Как раз перед щелчком трубки, она услышал звук глубоко под волнами искажений: щёлканье бильярдных шаров.

Этот Атрибут отражает способность вашего персонажа извлекать важные детали из своего окружения, иногда сознательно, но зачастую интуитивно. Охотник с высоким Восприятием чувствителен к определённым окружающим раздражителям, и может заметить скрытое в рукаве «милой» маленькой девочки лезвие задолго до своих союзников.

Специализации: Проницательный, Чувствительный, Умеющий различать, Внимательный к деталям.

• Плохо: Пока оно не вцепится вам в зад, вы его не заметите.

••Средне: Вы можете замечать кое-какие мелкие детали.

•••Хорошо: У вас талант к выявлению важных мелочей в ситуациях.

•••• Исключительно: Вы постоянно и в подробностях осознаёте своё окружение.

••••• Великолепно: На уроках биологии вы никогда не нуждались в микроскопе.

Интеллект

«*1010101010.»*

«Это не просто бессмысленная куча десяток на обороте визитки, так ведь, Виктор?»

Пока Хьюстон ломал свой мозг, Пайк в четвёртый раз начал рыться в кошельке. «Ты сказал, что код остановки будет здесь! Ты сказал, что он –»

«Он сказал мне, что он там. Виктор бы не запомнил имя своей жены, даже если бы вытатуировал его на руке!» Хьюстон помахал визиткой перед Пайком. «Это должен быть он».

«Это не может быть код, – голос Пайка стал сдавленным, когда он увидел, что на дисплее бомбы осталось меньше 30. – Это должен быть трёхзначный код, болван! Я уже дважды тебе говорил!»

Хьюстон закрыл глаза на мгновение, подсчитывая. Затем он потянулся через бессознательное тело Виктора к клавиатуре бомбы и нажал «3», потом «4», потом «1». Отсчёт остановился. Хьюстон повернулся к Пайку: «Двоичный код, 'болван'».

Атрибут Интеллект измеряет несколько аспектов того, из-за чего человек выглядит умным перед другими: способность рассуждать, память, творческое и критическое мышление и способность решать проблемы. Но Интеллект не заменяет опыт. Распространённым клише является вундеркинд, практически не обладающий здравым смыслом. Аналогичным образом, есть дети, которые не смогут найти Европу на карте, но способные выжить в самых опасных районах города.

Специализации: Созидательный, Гроза головоломок, Книжные знания, Слоновья память.

• Плохо: Ваще ничиму ни научился (IQ 80).

••Средне: Вы каждый день решаете кроссворды в газетах (IQ 100).

•••Хорошо: В играх-викторинах каждая команда хочет, чтобы вы были на их стороне (IQ 120).

•••• Исключительно: Вы можете прочесть «Улисса» (IQ 140).

••••• Великолепно: Для вас Джемс Джойс вполне сойдёт для чтения в ванной (IQ 160).

Сообразительность

Майкл знал, что, если он продолжит слепо бежать через лабиринт, они, в конце концов, поймают его. Он слышал их, несмотря на тупой стук драм-н-бейса сверху. Подвал клуба был цвета кровавого волдыря и освещался лишь редкими висящими лампочками. Если преследователи пройдут этим коридором, то у них не будет никаких свидетелей.

Он заглянул в глубокую нишу, мимо которой проходил. Две фигуры извивались в тенях, их влажные шёпоты были едва слышны. Когда лязганье цепей позади стало громче, Майкл опустился на колени прямо внутрь ниши, натолкнувшись на парочку. «Должен скрыться, – кричал его мозг. – должен влиться». И с этой мыслью Майкл расстегнул штаны и начал вливаться.

Интеллект относится к тому, насколько глубоко сознание вашего персонажа; Сообразительность определяет, насколько быстро оно течёт. Персонаж с высокой Сообразительностью способен быстро понимать и адаптироваться к изменениям, тогда как для персонажа с низкой Сообразительностью постижение чего угодно будет сложным. Так же персонажи с высокой Сообразительностью способны сопротивляться панике даже в угрожающих ситуациях.

Специализации: Невозможно застать врасплох, Острый на язык, Хладнокровный, Легко приспосабливающийся.

• Плохо: У вас сложности с пониманием тук-тук шуток.

••Средне: Вы делаете очевидно язвительные комментарии во время просмотра плохих фильмов.

•••Хорошо: Вы способны идеально осадить любого.

•••• Исключительно: Вас никому не опередить.

••••• Великолепно: Вашему телу трудно поспевать за вашим разумом.

Способности

Если Атрибуты отражают ваш потенциал, то Способности отражают то, как вы используете этот потенциал. У вашего персонажа могут быть молниеносные рефлексы, но сможет ли он передать своё проворство машине, виляющей на обледенелой дороге. Даже самый очаровательный соблазнитель может казаться придурком на торжественном мероприятии, если не знает правильных формальностей. Атрибуты можно улучшить спустя годы опыта, тренировок или обучения, тогда как Способности намного более гибкие. Когда ваш персонаж пытается что-то сделать, вы обычно бросаете запас дайсов, объединяющий Атрибут и соответствующую Способность.

Существует 36 Способностей, разделённых на три равных категории: Таланты, Навыки и Знания. Для некоторых Способностей (Экспрессия, Ремёсла, Исполнение, Академические знания, Наука) требуется выбрать специализацию, даже если они не 4 или выше. К примеру, персонаж с Исполнением может хорошо владеть основами пения, танцев и актерского мастерства благодаря своему внебродвейскому опыту, но его настоящий талант (его специализация) лежит в драматических монологах.

Представьте личность и прошлое вашего персонажа, когда выбираете Способности. То, что человек знает или умеет делать, многое говорит о нём. Даже одна точка в Способности может раскрыть интереснейшую сторону личности персонажа – особенно, если кажется, что эта Способность противоречит концепции персонажа. Очки в Знании улиц у президента компании? Возможно, он поднялся на вершину из бедных районов города и так и не утратил связь со старыми соседями. Возможно, он в рабстве ужасного пристрастия к кокаину, и больше никому не доверяет добычу дозы. Не забывая оставаться в рамках правдоподобия, используйте распределённые очки в качестве палитры для создания запоминающегося портрета.

Таланты

Таланты – это способности, которые вы знаете интуитивно, то, что вы можете делать без подготовки или инструктажа. Единственный способ улучшить эти Черты – непосредственный опыт, хотя иногда пользу могут принести и советы. Если вы пытаетесь предпринять действие, требующие Таланта, которым не владеет ваш персонаж, вы не получаете дополнительных штрафов (например, возросшую сложность); у всех в какой-то степени есть склонность к этим самым инстинктивным из Черт.

Бдительность

Так что, когда я зашёл в дом и увидел Эфи, насмехающуюся надо мной с конца струны рояля, я понял, что они этим наслаждаются. Я подавил свои чувства к умершей подруге, надеясь выпустить их на её убийцах. На её лице ещё остался румянец, поэтому казалось, что всё только что закончилось. Судя по обстановке, она храбро сражалась.

Я почуял гниющего ублюдка задолго до того, как увидел его. Я почувствовал его, когда повернулся и всадил ногу в его разбухший живот. Он знал своё дело, когда был ещё жив, но этот могильный предательски выдавал его.

Потом я вспомнил: у бедной Эф была простуда.

В отличие от Атрибута Восприятие, который отражает способность вашего персонажа к распознанию конкретных зацепок, Талант Бдительность определяет, насколько он чувствителен к своему физическому окружению. Персонаж с высокой Бдительностью может за мгновение охватить сцену во всех подробностях, и воспользоваться Восприятием, чтобы выявить важные детали.

Бдительность отличается от Осведомлённости тем, что первая делает вашего персонажа чувствительным к физическому окружению. Вторая же делает его чувствительным к сверхъестественному окружению.

• Новичок: «Думаю, у нас тут проблема».

••Практикующий: «Эти парни кажутся довольно крепкими для кучки пьяниц. У нас точно проблема».

•••Компетентный: «С каких пор у бомжей есть мех? У нас большая проблема».

•••• Эксперт: «У этих «бездомных» пистолеты-пулемёты под пальто. У нас *реально* большая проблема».

••••• Мастер: «Я бы больше беспокоился о стае пускающих слюни волков, которая вот-вот пролезет через решётку за нами. У нас тут полная задница».

Используют: Охотники, детективы, параноики, охрана, журналисты.

Специализации: Определённое чувство (Слух, Обоняние, Вкус, Зрение, Осязание), Скрытые предметы, Дикая местность, Городская территория.

Атлетика

Две фигуры прыгнули через пропасть между зданиями, но только одна приземлилась на другую сторону.

«Паркер, – раздался снизу хриплый шёпот. – Паркер, дай мне руку! Быстрее!» Фигура побольше, располневшая после многих спокойных лет за столом, свисала с края водосточного жёлоба.

Человек поменьше повернулся и посмотрел вниз в бездну, а затем на ту сторону, на приближающихся гончих. Они двигались некрасиво. Но их неестественность была совсем не забавной, она казалась ему пугающей. Их судорожные движения полностью не соответствовали невероятным проворности, скорости и хитрости. Прыжками направившись к нему, они срывали гравий с дальней крыши. Он последний раз взглянул на белеющие пальцы своего напарника и начал неуклюже засовывать горстку пуль в свой револьвер.

Атлетика отражает то, насколько хорошо ваш персонаж может бегать, прыгать, плавать, метать, догонять и убегать. Естественно, она включает спортивное мастерство, но не базовые двигательные навыки, охватываемые одними Атрибутами (такие, как поднятие тяжестей или ловкость рук). Кроме того, Атлетика не посягает на сферы других Способностей, таких как Рукопашный бой или Уклонение.

• Новичок: Уроки тенниса по воскресеньям в детстве.

••Практикующий: Атлет в старшей школе.

•••Компетентный: Герой футбола в колледже.

•••• Эксперт: Будущий олимпиец.

••••• Мастер: Жалованье, которого требуют ваши навыки, может превзойти ВНП нескольких развивающихся стран.

Используют: Атлеты, Любители деятельности на природе, Повернутые на фитнесе, Дети.

Специализации: Плавание, Лазание, Акробатика, Танцы, Раскачивание.

Осведомлённость

В квартире пропавшего охотника была только одна вещь, которая пугала Эрика, и он не понимал, почему она его пугала. Это было маленькое, жукоглазое существо, сидящее на мониторе Зарин и не мигая смотревшее в дальнюю стену. Оно было размером с его сжатый кулак и сделано из пластмассы. Зарин могла выиграть его на каком-нибудь карнавале. Тем не менее, оно наполняло Эрика неясной тревогой, словно глаза существа следили за ним, когда он отворачивался. Затем Мишель позвала их всех в кухню, и он забыл о фигурке. Только когда она оказалась в сумке Эрика, он снова вспомнил о ней.

Ваш персонаж может воспринимать мир так, как никогда раньше, и это не просто результат наделения – другие охотники тоже могут видеть истину. Нет, ваш персонаж способен замечать необычные явления поблизости и, возможно, даже обнаруживать присутствие сверхъестественного – вещи, которые даже другие охотники упускают. Несколько успехов могут вызвать ощущение чьего-то присутствия в комнате. Большое количество успехов позволит вашему персонажу установить сущность монстра, если он встречал подобных раньше. Этот Талант распространяется на одушевлённые и неодушевлённые объекты, а также на явления, которые могут быть невидимы для непосвящённых.

Хотя вы по-прежнему должны потратить Убеждённость, чтобы ваш персонаж обнаружил и распознал сверхъестественное, ему не обязательно использовать грани для идентификации точной природы существа – к примеру, оборотень это или кровосос. Вместо этого достаточное количество успехов в броске Осведомлённости идентифицирует существо по усмотрению Рассказчика. Осведомлённость также позволит вашему персонажу просто почувствовать, без каких-либо конкретных доказательств, что его окружение сверхъестественным образом искажено или осквернено.

Осведомлённость отличается от Бдительности тем, что первая делает вашего персонажа чувствительным к мистическому окружению. Вторая же делает его

чувствительным к физическому окружению. Кроме того, Осведомлённость и Интуиция отличаются тем, что Осведомлённость наделяет чувством сверхъестественного, тогда как Интуиция предоставляет лишь ощущение правильного выбора и возможностей, обыденных, как правило, а не мистических.

• Новичок: Вы инстинктивно не доверяете некоторым людям, но не знаете почему.

••Практикующий: Вы видели вещи, для которых нет рационального объяснения.

•••Компетентный: Вы видите эфирные нити, опутывающие мир яви.

•••• Эксперт: Вы подозреваете, что есть другие миры, кроме вашего, которые, возможно, являются родиной для существ, на которых вы охотитесь.

••••• Мастер: Вы видите столько необъяснимого, что беспокоитесь о том, что это может свести вас с ума. Возможно, уже свело.

Используют: Экстрасенсы, Цыгане, Индейцы, Обитатели психиатрических лечебниц.

Специализации: Талисманы, Нежить, Животные, Предзнаменования, Сверхъестественные силы, Ауры.

Рукопашный бой

Страх вцепился в мозг Мишель, когда ревенант придавил её к земле своим холодным телом. Страх превратился в панику, когда руки существа обхватили её горло и сжались. Мишель показалось, что перед её глазами засверкали фиолетовые молнии. Голова существа приблизилась к её лицу, его челюсти широко раскрылись, словно чтобы навязать ей какую-то отвратительную любовь. Через дымку на поверхность всплыли старые воспоминания времён колледжа. Она с силой толкнула правым коленом существо в таз. В то же время она обоими руками схватила голову монстра, положив большие пальцы на глаза, и глубоко погрузила наманикюренные ногти в его глазницы. Она закрыла свои глаза, но в её разуме в это время был выжжен единственный извращённый образ: яйца в мешочке.

Кажется, что обычного оружия никогда нет под рукой, когда оно нужно, или же оно подводит в самое неудачное время. Некоторые охотники считают, что самый надёжный способ причинить кому-то вред – это самый старый: зубы и ногти. Очки в Рукопашном бою могут происходить из формального обучения или просто болезненного опыта, но лучшие бойцы сдерживаются меньше всего, когда причиняют боль.

• Новичок: Вы прошли курс самозащиты в ИМКА.

••Практикующий: Вы играли в регби в колледже.

•••Компетентный: Вы либо обладатель черного пояса почти без боевого опыта, либо опытный уличный боец.

•••• Эксперт: Люди вступают в драку с вами только один раз.

••••• Мастер: Вы понимаете советы из «Выхода дракона».

Используют: Полиция, бандиты, Обитатели трущоб, Подвергавшиеся физическому насилию люди, Военнослужащие.

Специализации: Определённый вид боевых искусств, Грязная борьба, Реслинг, Броски.

Уклонение

Каждый вечер по время пробежки Анжелы на закате мимо неё проезжали десятки машин, но эта казалась не такой, как другие. В рычании её мотора была чистая злоба, и оно росло с каждым её шагом.

«Не делай этого с собой снова, девочка». Она напряглась, чтобы сконцентрироваться на пустынной дороге впереди. «Это дети в Камаро. Просто дети. Они не дождутся того, чтобы увидеть твой страх».

Но, когда рёв мотора обволок Анжелу со всех сторон, паника победила её гордость и отправила Анжелу прямиком в канаву. Шины автомобиля осыпали её гравием, когда они вгрызлись в мягкую обочину, где она находилась мгновением раньше. Водитель

крутанул руль, но задние шины уже оставили асфальт, и Вайпер занесло. Словно плуг, он прорезал себе дорогу в обочине и выбил комки грязи.

Уклонение – это способность вашего персонажа убираться с дороги. Он может уклониться от самых разных нацеленных в него объектов: от пуль и кулаков до поездов метро. Этот Талант также измеряет способность вашего персонажа быстро использовать достаточные укрытия.

• Новичок: Пригнись и накройся!

••Практикующий: Вы всегда выбывали последним в вышибалах.

•••Компетентный: Вы проходили через битвы едой без единого пятнышка.

•••• Эксперт: Похоже, вы инстинктивно знаете, куда нацелен удар.

••••• Мастер: Вас практически невозможно коснуться.

Используют: Мастера боевых искусств, Боксёры, Преступники, Герои боевиков.

Специализации: Перестрелки, Укрытие, Драки, Шаг в сторону.

Эмпатия

Самопровозглашенный «Владелец поместья» оглянулся по сторонам с диким взглядом, размахивая предполагаемой бомбой, и закричал: «Клянусь, я взорву эту штуку!»

Маршалл внимательно рассмотрел лицо существа. С обнажёнными клыками и сверкающими глазами, Владелец поместья демонстрировал явную ненависть. И кое-что ещё.

Не отводя взгляда, Маршалл раскрыл дробовик и забросил фосфорный патрон в гнездо. «Он блефует», – объявил он своим спутникам, удерживающим спусковой крючок.

И понеслось.

У вашего персонажа есть дар к разделению эмоций других людей – а иногда и мотивов, которые они пытаются скрыть. Этот Талант может быть крайне ценен при попытках почувствовать чужую ложь. Но никто не является живым детектором лжи. Глубина общения с собеседником и информация, которая есть у вашего персонажа по теме, могут усилить способность персонажа к изучению. Или ужасно извратить его мнение.

• Новичок: Вы смотрели много ток-шоу.

••Практикующий: Люди приходят к вам за поддержкой.

•••Компетентный: Ваше понимание чужих чувств поразительно.

•••• Эксперт: Лица людей сообщают вам, чего они хотят на самом деле.

••••• Мастер: Вы читаете людей также легко, как большинство читает этикетки в бакалейной лавке.

Используют: Актёры, Психологи, Детективы, Телохранители, Родители, Социальные работники, Соблазнители.

Специализации: Мотивы, Эмоции, Личные качества, Уверенность.

Экспрессия

Дорогой мистер Акелбаум,

Ваше последнее сообщение, касающееся Церкви Пяти ран, удивило меня, особенно, если учесть все те электронные письма, которые стали его причиной, плюс странные фотографии, которые вы отправили мне. Рад слышать, что у жутких звуков и огней, в которых вы ранее винили неестественных существ, есть более рациональное объяснение. Фактически, я счёл ваше последнее электронное письмо настолько интригующим, что с радостью принял ваше приглашение осмотреть соседнюю церковь и услышать ваше разъяснение от вас лично. Я выбрал самый поздний поезд, как вы и просили, и прибуду на станцию в 10:30 вечера в этот четверг. Не стоит беспокоиться; я ещё никому не показывал эти фотографии, и, по вашей просьбе, привезу их с собой. До скорой встречи!

Искренне ваш,

Проф. Филип Леви Краффт,

Кафедра метафизики, Университет Горно,

plcrafft@whisperer.drknes.gu.edu

Мнение вашего персонажа вызывает интерес у других людей, будь даже это мнение дезинформирующим, предвзятым или бессмысленным. Он способен чётко передать свою точку зрения или умело скрыть её в нюансах – смотря что лучше всего послужит его целям. Экспрессия позволяет вашему персонажу достигать людей любым способом: визуально, аудиально и другими методами. Персонажи с высокой Экспрессией зачастую бывают опытными рассказчиками или одарёнными писателями.

• Новичок: Вы были лучшим Иосифом, который когда-либо был на рождественском спектакле в вашей церкви.

••Практикующий: Ваши разговорные навыки вызывают зависть.

•••Компетентный: Вы могли бы зарабатывать на жизнь писательством.

•••• Эксперт: Ваши слова могли бы обсуждать и восхвалять миллионы.

••••• Мастер: У вас дар, который, при правильном использовании, мог бы формировать мысли целого поколения.

Используют: Актёры, Политики, Писатели, Учителя, Революционеры, Авторы передовицы.

Специализации: Актерская игра, Поэзия, Речи, Письма, Проза, Дебаты.

Запугивание

«Местный анестетик всё ещё действует, так что ты этого не почувствуешь. Но только представь, насколько будет больно. Подумай об агонии, которая нахлынет, как только действие медикаментов закончится». Пелей узнал пару вещей о психологической боли в том камбоджийском лагере смерти. До этого момента ему не предоставлялось возможности передать это знание.

Он сломал последний целый палец на левой руке Ренфилда. Паршивец, конечно же, и не вздрогнул, но Пелей знал, что он был напуган. Его глаза были размером с блюдца, а кляп во рту пропитался соплями. Вероятно, он бы заговорил три пальца назад, но Пелей хотел быть уверенным наверняка. «Теперь, если ты не расскажешь мне, где скрывается «Король ящериц», я перейду к твоей правой руке – а болеутоляющие у меня кончились».

У вашего персонажа есть способность управлять другими через страх. Эта сила может проистекать из чего-то неощутимого, вроде силы личности, или чего-то такого реального, как раскалённая сталь и наручники. Ваш персонаж знает наилучший подход к каждой ситуации, и его, вероятно, не будет мучить совесть за его использование.

• Новичок: Надоедливый качок.

••Практикующий: Эффективный вышибала.

•••Компетентный: Все мужчины зовут вас «сэр».

•••• Эксперт: Вам надо лишь нахмуриться, чтобы отвадить грабителя.

••••• Мастер: Вы способны запугать гангстеров своим смехом.

Используют: Сотрудники органов правопорядка, Военнослужащие, Гангстеры, Должностные лица, Служба безопасности.

Специализации: Завуалированные угрозы, Аура власти, Пытки, Внушение страха.

Интуиция

«Вот где они живут, – сказал Хьюстон, показывая через пустую площадь на разваливающуюся церковь: Церковь Пяти ран. – Не высовывайся!»

Горман снова согнулся за гниющей балюстрадой крыши. Хьюстон продолжил.

«Как-то раз они заметили торчка снаружи. Они забрали его внутрь и…Я не настолько безумен, чтобы отправиться на поиски его тела. Бандиты из Жнецов приходят иногда. Больше никто. Конечно, только когда стемнеет. Ставлю свою душу, что именно отсюда приходят поставки Шума. Их тут как минимум четверо. Место – просто обычное осиное гнездо».

Внимание Хьюстона привлёк мерцающий уличный фонарь. Под ним стояли, попивая солодовый ликёр, двое членов Волчьей стаи, судя по цвету бандан, принятые недавно. Они бросили бутылки и пошли, шатаясь, к отталкивающему зданию.

«А вот и парочка детей с камнями».

Неверующие называют её «бессознательной логикой». Те, кто в неё искренне верят, зовут её «шестым чувством». Похоже, что некоторые люди, хотя и никогда не могут объяснить причины, всегда хорошо угадывают: на экзаменах, имея дело с близкими или играя на бирже. Ваш персонаж – один из таких людей. Ему не раз удалось избежать опасной ситуации, полагаясь лишь на внутреннее чутьё. Рассказчики могут использовать это «внутреннее чутьё», чтобы помочь игрокам продвинуться в истории.

Если Осведомлённость наделяет врождённым чувством сверхъестественного, то Интуиция даёт лишь простое предоставляет лишь ощущение правильного выбора и возможностей, обыденных, как правило, а не мистических.

• Новичок: Решение тестов для вас легче легкого.

••Практикующий: Вы доверяете тому маленькому голоску в голове, который говорит: «Покупай!», «Продавай!».

•••Компетентный: Благодаря вашим «плохим предчувствиям» вы обычно готовы к неприятным ситуациям.

•••• Эксперт: Ваша способность знать, не владея при этом знаниями, невероятна.

••••• Мастер: В старом Салеме вас бы приговорили к смерти.

Используют: Брокеры, Игроки, Предсказатели будущего, Матери, Предприниматели, Детективы, Телохранители.

Специализации: Предвидение, Азартные игры, Плохие предчувствия, Вспышки вдохновения, Скрытые мотивы.

Лидерство

Отец Джордж поднялся в фургон. «Гай подал мне сигнал. Они покинули церковь. План такой: Виктор, ты идёшь впереди. Спуститесь в катакомбы, заложи заряды под опорами. Хьюстон и Пайк, возьмите стволы. Вы будете его линией обороны. Если всё пойдет скверно, подайте мне сигнал и установите детонатор».

«Сполдинг, ты и твой маленький друг будете моими задними бегущими. Мы ищем артефакты. Мы ищем книги. Мы ищем химоборудование, наркотики и деньги. Горман, ты и Гай играете в последней линии защиты. Если что-то кажется подозрительным – сигнальте мне. Если кто испугался, то просто подумайте о том, что из-за этого Хама вся вода у нас на вкус как отравленная».

У вашего персонажа есть способность мотивировать людей, используя силу личности. Вы можете вести людей, используя собственный пример, страх, превосходные навыки планирования или одну лишь уверенность в себе. Независимо от того, как ваш персонаж это делает, ему редко приходится обманом заставлять людей за собой следовать. Этот Талант чаще идет в паре с Обаянием, чем с Манипулированием.

• Новичок: Вице-президент класса.

••Практикующий: Лидер скаутов

•••Компетентный: Президент компании.

•••• Эксперт: Сенатор штата.

••••• Мастер: Вы могли бы стать следующим лидером свободного мира.

Используют: Политики, Члены королевской семьи, Должностные лица, Военные офицеры, Полиция, Популярные дети.

Специализации: Приказы, Планирование, Красноречие, Дружелюбность, Опыт.

Знание улиц

Для случайных наблюдателей на прогулке – влюбленных, бегунов и страдающих бессонницей – это выглядело так, словно заботливый сын предлагает принять на себя тяжесть отцовского рюкзака. Для частых посетителей этого места это выглядело как продажа наркотиков. Оба предположения были одновременно правильными и неправильными.

«Боже, оно весит целую тонну!» Маршалл дрожал под неожиданной тяжестью.

«Взрывные наконечники весят чертовски больше свинцовых, а эти .45 не то чтоб воду разбрызгивали». Толстяк передал последнее. «Была б у меня ещё пара дней, я б мог достать тебе «казуллы», но…Чёрт, это не моё дело, Марш, но куда ж ты всё-таки так спешишь?»

«Сан-Франциско».

«Ха. Не забудь запихнуть цветы в свои волосы».

«Не забуду. Спасибо». Маршалл отсалютовал, держа большой палец поперёк ладони, и понёсся назад к своей не заглушённой машине.

Улицы оказываются щедрыми для тех, кто говорит на их языке или носит с собой их валюту. Ваш персонаж способен смешиваться с местными, находить контрабанду, собирать слухи и не влипать в неприятности – большую часть времени. Обычаи меняются от города к городу; персонаж может попасть в невыгодное положение вне родного города.

• Новичок: Вы не сразу же становитесь целью для грабителей и попрошаек.

••Практикующий: У вас есть репутация.

•••Компетентный: Вас терпят и признают – если не обожают – банды.

•••• Эксперт: Вам легко держать руку на пульсе города.

••••• Мастер: Вы и есть пульс города.

Используют: Бандиты, Бездомные, Копы, Репортёры, Преступники.

Специализации: Определённый мегаполис, Продажа краденого, Контрабанда, Общение, Слухи, Банды.

Хитрость

«Вы говорите мне, что при 90 милях в час понятия не имели, насколько быстро вы ехали?»

Маршалл не стал оспаривать скептицизм копа. После двух бессонных ночей жёсткой езды Маршалл выглядел как кусок дерьма. Дерьма с кучей оружия в машине.

«Это было вопросом жизни и смерти». И с этой фразы Маршалл начал историю, которая множество раз спасала его от штрафов в прошлом. Она начиналась с заблудившейся осы, открытого окна и непреходящей аллергии. Она заканчивалась «доказательством»: несчастным существом, убитым месяцы назад, и украденной иглой для инсулина. И, конечно же, завершающая фраза, которая всегда вызывала смех: «Я дал ей имя Авария».

Коп не засмеялся. «Дайте-ка посмотреть на эту осу». Он провёл пальцем по её крыльям. «Стоит переименовать её в Пылинку». Маршалл побледнел. «Выйдите, пожалуйста, из машины».

Этот Талант отражает умение лгать, выходить при этом сухим из воды и чувствовать чужую ложь. Ваш персонаж способен скрывать свои мотивы, распознавать мотивы других людей и затем использовать их в своих собственных целях. Он не только искусно умеет говорить другим то, что они хотят услышать, он испытывает мало сомнений по этому поводу. Талантливые в Хитрости персонажи – мастера интриг и соблазнения; зачастую они ещё более изворотливы, чем рассказываемая ими ложь.

• Новичок: Вам сходит с рук ложь, в которую люди поверили бы в любом случае.

••Практикующий: Вы одновременно встречались с несколькими девушками или парнями (или и теми и другими) в колледже.

•••Компетентный: Вы способны зарабатывать ложью на жизнь.

•••• Эксперт: Полиграфы скулят в вашем присутствии.

••••• Мастер: «Мы признаём подсудимого, Джеффри Дамера, невиновным».

Используют: Адвокаты, Политики, Мошенники, Телепроповедники, Шулеры, Подростки.

Специализации: Соблазнение, Притворная невиновность, Алиби, Убалтывание.

Навыки

Навыки в равной мере определяются обучением и инстинктом. Их развивают через опыт, практику и учёбу. У человека, знающего соответствующую процедуру, есть

преимущество перед человеком без подобного обучения. Броски, включающие Навыки, которыми ваш персонаж не обладает, дают +1 к сложности.

Знание животных

Солнце зашло. Вот-вот начнётся «Иа», а человек из Альбукерке уже слишком засиделся у него. Куп уже собирался плеснуть ему ещё бурбона и дать понять, что пора отправляться в путь, когда вскочили гончие.

«Похоже, учуяли что-то в кукурузе, – сказал горожанин, пытаясь быть полезным. – Может быть, енотов?»

«Неа». Куп прислушался к лаю и вою. «Неа, эт не еноты». Он налил себе стаканчик крепкого и выпил залпом. «Не хошь зайти в оружейную и принести мне ту коробку с патронами? Не, другую коробку – с надписью «Особые». Вот так».

Куп встал и попытался встряхнуть воспалённые суставы. «Не займёт и минуты. Тебе лучше остаться тут. «Иа» на 8 канале, если тебе интересно».

Животные не очень любят тех, кто связан со сверхъестественным, и они не всегда могут отличить хороших парней от плохих. Они могут ощущать беспокойство в присутствии охотников, постоянно сталкивающихся с врагом или часто контактирующих с Посланниками. Знание животных позволяет вашему персонажу сопереживать животным, если не понимать их. Он может использовать этот Навык для дрессировки одомашненных животных, успокаивать беспокойных и иногда даже понимать, что они пытаются сообщить.

• Новичок: «Что такое, Лесси? Джимми опять упал в колодец?»

••Практикующий: Вы знаете, каких животных можно обмануть, притворившись мёртвым, а какие не против холодного обеда.

•••Компетентный: Вы могли бы поучить полицию тренировать собак.

•••• Эксперт: Вы способны выдрессировать льва.

••••• Мастер: Вас вырастили обезьяны.

Используют: Фермеры, Дрессировщики, Владельцы домашних животных, Парковые рейнджеры, Одинокие старые леди с кошками.

Специализации: Определённый тип животных, Боевая тренировка, Дрессировка на защиту, Дрессировка на поиск и спасение, Общение, Успокаивание.

Ремёсла

Их прижали. Голиафы, притворяющиеся докерами, загнали их к контейнеру. Люгер, который держал один из нападающих, казался игрушкой в его огромном кулаке, но Эрик предполагал, что его пули были вполне настоящими. Он понимал, что попытка потянуться за собственным оружием будет самоубийственной. Между тем, Френч казался совершенно безоружным.

Затем, словно усилием воли, два .38 появились в руках Френча. Схватка была оглушительной, но, к счастью, короткой; Френч выбрал первой целью монстра с пушкой. В последовавшей тишине Эрик увидел, как пистолеты юркнули обратно в рукава плаща Френча, подталкиваемые пружинными креплениями на руках. Эрик был поражён. «Где ты достал эти штуки?»

Френч был невозмутим. «Сделал их. «Таксиста» когда-нибудь смотрел?»

Ремёсла позволяют вашему персонажу создавать и ремонтировать вещи своими руками (хотя они не охватывают электронные устройства; они входят в сферу действия Технологий). Ваш персонаж умеет чинить машины, строить дома, шить одежду и даже разрабатывать механические устройства. Он также может быть искусен в создании предметов искусства, например, керамики или скульптуры. Вы всегда должны выбирать область Ремёсел, в которой ваш персонаж специализируется, хотя он достаточно умел, чтобы владеть базовыми способностями сразу в нескольких сферах.

• Новичок: В летнем лагере вы сами зашивали свой кошелёк.

••Практикующий: Вы в доме мастер на все руки.

•••Компетентный: Вам редко приходится вызывать мастера по ремонту.

•••• Эксперт: Вашим эскизам подражают по всей стране.

••••• Мастер: Вы затопили патентное бюро своими идеями.

Используют: Ремесленники, Мастера по ремонту, Изобретатели, Фермеры, Дизайнеры.

Специализации: Автомеханика, Оценка, Рисование, Гаджеты, Ловушки.

Взрывчатка

Это был конец второго роббера, что означало: настало время разговоров миссис Конклин о её дочери – казначее класса и принцессе выпускного. Миссис Макино вздохнула и разделила карты на четыре равных стопки.

«Марси сейчас так серьёзно относится к её работе в классе, что я едва вижу её! Да вот совсем недавно я купила ей двигатели и запалы для модели ракеты для уроков физики твоего мужа, Джойс».

Миссис Миллер лающе засмеялась и вырвала сигарету изо рта. «Адский проект, наверное. Прямо сейчас они проходят волновое движение».

«Хм.» Миссис Конклин отхлебнула чай. «Хм». Она посмотрела на свои карты. «Ну, один без козыря для тебя, Энн».

Взрывчатка включает в себя изящное искусство заставлять вещи взрываться. С этим Навыком персонаж знает, как сделать, идентифицировать, обезвредить и использовать множество взрывных устройств. Он также знает, где в большом строении размещать заряды для максимального эффекта, и как направлять взрывную силу с помощью таких методов, как забойка. Конечно, самые эффективные бомбы требуют дорогих и незаконных материалов. Взрывчатка даёт вашему персонажу умение смешивать компоненты, а не способность приобретать их.

• Новичок: Вы смешиваете посредственные коктейли Молотова.

••Практикующий: Самодельные трубчатые бомбы.

•••Компетентный: Автомобильные бомбы.

•••• Эксперт: Взрывчатка большого класса мощности.

••••• Мастер: Вы имеете дело строго с мегатонными взрывами.

Используют: Команды сапёров, Радикалы, Строители, Солдаты.

Специализации: Таймеры, Пусковые механизмы, Обезвреживание, Бытовые реагенты, Размещение, Электроника.

Вождение

Пелей налёг на руль. Он должен был поравняться с Анжелой в любую минуту. Она каждый день бегала вдоль одной и той же просёлочной дороги в одно и то же время. Было бы позором сравнять эту шикарную задницу с асфальтом. Но она видела, как он и Ван Оуэн спугивали добычу в гетто. Она приговорена к пламени – категорически. Она ещё не кричала, но будет – раз уж он не заставил её кричать с самого начала.

Он достиг подъёма, увидел её и нажал на газ. В «Вайпере» замечательным было то, что ему даже не придётся переключаться со второй передачи. Может, ему стоит просто ударить её сбоку. Сбить её в поля и закончить дело голыми руками. Но, конечно, сначала он уделит внимание этой шикарной заднице. Стрелка тахометра добралась до шестого деления, затем до седьмого. Толстая сучка даже не оборачивалась. Пара пустяков, просто слегка качнуть руль ииии…

Ваш персонаж знает, как водить машину. С высоким уровнем этого Навыка он может совершать сложные манёвры на опасно высокой скорости. Этот Навык также наделяет пониманием пределов машины и способов их расширения. Это понимание может быть очень полезным, когда полное вооружённых кровососов БМВ решило погнаться за вашим грузовичком техобслуживания. Дополнительные точки также дают знания о множестве видов транспорта – например, мотоциклах или грузовых фурах.

Если у вашего персонажа нет этого Навыка, он всё же может вести машину, но только с автоматической коробкой передач. Любой бросок Вождения основывается

только на одном соответствующем Атрибуте с +1 к сложности. Конечно, вы можете захотеть, чтобы ваш персонаж вообще не умел водить.

• Новичок: Вы можете водить любые типы машин – и с автоматической, и с ручной коробкой передач.

••Практикующий: Вы ежедневно сражаетесь с пробками в час-пик.

•••Компетентный: Таксист или профессиональный дальнобойщик.

•••• Эксперт: Гонщик.

••••• Мастер: Вам также удобно вести машину на двух колёсах, как и на четырёх.

Используют: Водители гоночных машин, Дальнобойщики, Дети-хулиганы, Жители пригорода, Шофёры.

Специализации: Внедорожье, Мотоциклы, Задний ход, Интенсивное движение, Повороты, Преследование, Уход от погонь, Таран.

Этикет

«Барон» – Маршалл выдавал себя за щёголя-джентльмена – имел огромный успех. То, как он выпрыгнул на первую оживлённую мазурку, позволило ему добиться потрясенных вздохов, вместе с приглашением к столу хозяина. Его замечание о Пино-Нуар – «Обычно я предпочитаю вина, сделанные из темпераментного винограда» – было встречено единодушным согласием сотрапезников.

Френч – выдававший себя за охрану «Барона» – наблюдал издалека. Он не мог не заметить, что только Маршалл прикоснулся к своему напитку. Френч ненавидел эту работу; слишком велики шансы быть пойманным – да ещё и близость к тварям, которых он с полным на то основанием должен убить прямо на месте! Но одно лишь слово от этих кровососов могло дать Маршаллу аудиенцию у Папы Римского – или, возможно, святотатственным лидером группы. Их общий план до сих пор шёл хорошо, но был ли «Барон» достаточно очарователен, чтобы попасть на частную встречу с Владельцем Поместья? Это было настоящим испытанием.

Ваш персонаж разбирается в формальном поведении в обществе. Этот Навык обычно распространяется только на окружение, с которым персонаж больше всего знаком, но по-настоящему изысканные осведомлены в протоколах нескольких культур. Высокие значения в этой области могут сделать вашего персонажа уважаемым и запоминающимся в ситуациях, где соблюдение формальностей первостепенно.

• Новичок: Вы ходили на уроки бальных танцев в общественном центре.

••Практикующий: Вы были на нескольких благотворительных ужинах.

•••Компетентный: Возможно, вы провели время в качестве сомелье или метрдотеля.

•••• Эксперт: Вы истинный дипломат, удобно чувствующий себя в любой формальной обстановке.

••••• Мастер: Вы либо из королевской семьи, либо прислуживаете ей.

Используют: Высшее общество, Дипломаты, Путешественники по миру, Политики, Снобы.

Специализации: Бизнес, Европейские традиции, Азиатские традиции, Соблазнение, Установление связей, Подхалимство.

Стрельба

*«Думаешь, **это** жутко? Посмотри вот на это».*

Ясмин не могла отвернуться. В последние несколько минут она наблюдала через инфракрасный прибор наблюдения Эрика за тем, как две фигуры покидали ночной клуб: одна – обычная миазма красного и оранжевого, другая – странный зеленовато-желтый силуэт. Ещё более странным был наплыв коричневато-жёлтого, наводнивший вторую фигуру, когда двое начали целоваться в тенях переулка.

Потом был звук приглушённого выстрела, и голова силуэта как будто взорвалась, оставив янтарные цветы на стене переулка. Ясмин оторвалась от прибора ночного видения и повернулась к Эрику, поднявшему глаза от винтовки.

«Ты сказал, что это был транквилизатор!» – яростно прошипела она. Эрик казался бесстрастен.

«Я солгал. Не беспокойся – он ещё поднимется».

Факелы и вилы – оружие прошлого. Сегодняшний охотник, который использует традиционное оружие против сверхъестественного – и выживает – быстро учится применять более современные методы подавления добычи. Этот Навык охватывает различные виды оружия, от дерринжеров до пулемётов, и включает знания о том, как чистить, чинить, исправлять заклинившее оружие (Сообразительность + Стрельба) и распознавать его – а также как убивать других с его помощью. Однако, Стрельба не включает тяжёлую артиллерию воде миномётов и противотанковых орудий.

• Новичок: Вы подписаны на *Оружие и боеприпасы*.

••Практикующий: Многие мишени встретили свой конец благодаря вашему ловкому указательному пальцу.

•••Компетентный: Страстный охотник на диких животных или нечто иное.

•••• Эксперт: Друзья зовут вас «Снайпер».

••••• Мастер: Вы выпустили больше пуль, чем смог бы когда-либо выпустить любой отряд.

Используют: Органы правопорядка, Выживальщики, Военные, Фанат оружия.

Специализации: Оружие со сплошными пулями, Дробовые ружья, Очереди, Снайперская стрельба, Прицельный выстрел.

Ближний бой

Горман уронил оружие и схватился за свой глаз, пульсировавший алым. Существо рассмеялось – это был холодный, скрежещущий звук – затем отбросило его и бросилось вверх по лестнице. Вскоре прибыли Гай и остальные.

«Горман! Боже, мужик! Что эта сука с тобой сделала?» Гай потянулся убрать руку Гормана с лица. Тот отшатнулся.

«Ничего! Я в порядке…Она направилась к колокольне».

«Спасибо, Джим». Гай направился к лестнице, затем обернулся и показал на ноги Гормана. «С каких пор ты научился использовать нунчаки?»

Горман в ответ лишь нащупал своё оружие, лежащее на полу. Только когда шаги остальных по лестнице вверх затихли, он пошёл, пошатываясь, его гордость теперь болела больше, чем глаз. Он начал искать занавеску, чтобы вытереть с нунчаков собственную кровь.

Иногда с монстрами лучше всего сражаться, не будя при этом весь квартал. Именно тогда в игру вступает оружие для рукопашного боя. Ближний бой – это Навык использования самого различного подобного оружия – от классических деревянных колов и орудий боевых искусств до импровизированного оружия, такого как разбитые бутылки и складные стулья.

• Новичок: Вы можете выделываться с мечом и не порезаться при этом.

••Практикующий: Даже когда в вашей винтовке кончились патроны, вы далеки от беспомощности.

•••Компетентный: Вы предпочитаете изящества рапиры бестактности пистолета.

•••• Эксперт: Вы могли бы быть в Олимпийской команде по фехтованию.

••••• Мастер: Вы демонстрируете безупречные навыки, которые были практически потеряны в современную эпоху.

Используют: Члены банд, Мастера боевых искусств, Полиция, Наёмные убийцы, Дуэлисты.

Специализации: Ножи, Мечи, Колы, Импровизированное оружие, Прицельные удары, Парирование, Обезоруживание.

Исполнение

Он сидел в баре в одиночестве, в стороне от других позёров из его бездарной группы. Она расправила свою футболку с группой Rancid и ещё раз пригладила свою

пышную причёску. Марси Конклин не беспокоилась о своём фермерском выговоре – она отшлифовала его в школьных постановках «Малыша Эбнера» и «Трамвая» в прошлом году. Тем не менее, эта публика из одного человека будет самой сложной из всех, и ей нужна будет рецензия с оценкой в минимум четыре звезды. Она подошла и начала изливать ему свои чувства, улыбаясь наркотической улыбкой, от которой её тянуло блевать. «Боже, ну и ну! Какое шоу!»

Пока слушал, он неубедительно притворился, что глотнул пива, затем пригласил её на «вечеринку» после концерта. У меня есть кое-что получше, приятель.

«Ну, вообще-то, – протянула она, внутренне борясь с отвращением, – я хочу поговорить с вами наедине. В моём фургончике снаружи».

Когда он сказал: «Пойдём», она представила, как он облизывает свои клыки.

Если Экспрессия – это способность выражать слова на бумаге, голосом или в электронных письмах, то Исполнение – это умение совершать подобное на сцене. Ваш персонаж хорош в исполнительских видах искусства, и обладает не только умениями, но и сценическим обаянием, захватывающим публику. Вы должны специализироваться в одной области, хотя люди, умелые в одном исполнительском виде искусства, немного знакомы и с остальными.

• Новичок: Любительская группа.

••Практикующий: Ассоциация клубов.

•••Компетентный: Студия звукозаписи.

•••• Эксперт: Рекламный щит.

••••• Мастер: Зал славы.

Используют: Музыканты, Актёры, Танцоры, Некоторые ведущие разговорных передач, Студенты колледжа.

Специализации: Различные инструменты, Пение, Актёрская игра, Танец, Сценическое обаяние, Комедия.

Безопасность

«Привет, это Рич Гэгнон. Сейчас меня нет дома, так что, пожалуйста, оставьте сообщение, и я вам перезвоню. Спасибо».

БИП

«Привет, Ричард, это Алистер. Кристиан и я нашли сегодня днём зубастого парня, прятавшегося поблизости, так что мы успокоили его бейсбольной битой. Он сейчас находится связанный в подвале. Когда он проснётся, мы собираемся потыкать в него палочками и выяснить всё о его приятелях. Сейчас за ним присматривает Кристиан…Кристиан! Кристиан? Тишина. Он, наверное, вышел покурить. Стоп, есть же дверь в подвал. Короче, приходи быстрее. Пока».

ЩЁЛК

Этот Навык изменяет способность вашего персонажа обеспечивать безопасность места или человека, а также обходить чужие меры защиты. Он включает знания о том, как проникать в здания, угонять машины, и даже взламывать сейфы. Он позволяет и обратное – организовывать собственные защитные меры или определять слабые точки в системе защиты.

• Новичок: Вы можете связывать и развязывать сложные узлы.

••Практикующий: Вы можете угонять машины.

•••Компетентный: Вы знакомы с самыми простыми охранными системами.

•••• Эксперт: Вам известен почти каждый способ защитить место или человека (или получить к ним доступ).

••••• Мастер: От вас ничто не в безопасности.

Используют: Грабители, Консультанты по безопасности, Органы правопорядка, Преследователи.

Специализации: Угон, Электрические системы, Побег, Кодовые замки, Рычажки.

Скрытность

Пройти через ворота было легко, а охране было настолько скучно, что она чуть ли не слишком быстро отреагировали на отвлекающий манёвр. Но Эрик чуть не отпустил руки с заднего балкона, когда увидел стоящего там Гормана, глядящего на него сверху. Горман был в своём больничном халате, и держал большую сумку с личными вещами в одной руке и скальпель в другой. Лезвие инструмента было заляпано так сильно, что огни заграждения в нём просто не отражались.

«Чёрт возьми, Горман, – шипел Эрик, пока ему помогали подняться. – Я же говорил тебе, что мы входим через западные ворота. Что ты здесь делаешь? И на черта нужно это лезвие?»

«Они сказали мне, что в планах произошли изменения. Что касается этого…– Он выставил хирургический инструмент. – Неожиданное дело».

Ваш персонаж знает, как избегать обнаружения, независимо от того, прячется он или движется. Этот Навык также даёт способность следовать за другими людьми незамеченным или прятать предметы на себе или поблизости. Эта Черта обычно противопоставляется Восприятию противника для определения успешности действий вашего персонажа.

• Новичок: Вы эксперт в прятках.

••Практикующий: Вы могли бы сесть на хвост ничего не подозревающему человеку в торговом центре.

•••Компетентный: Вы бы стали превосходным вором-домушником.

•••• Эксперт: Вы могли бы спрятаться на плоской равнине средь бела дня.

••••• Мастер: Ваши жертвы замечают вас лишь тогда, когда вы воткнули нож им в спину.

Используют: Воры, Полицейские, Военный спецназ, Репортёры, Наёмные убийцы.

Специализация: Сокрытие предметов, Городской камуфляж, Дикая местность, Преследование добычи, Кража.

Выживание

Солнце всходило, когда Мишель проснулась. Оно казалось кипящим котлом, толстым и красным, и было таким же обжигающим. Ещё один палящий летний день на Карибах. Если небо красно по утру, моряку не по нутру. *Она поднялась с палубы, чтобы осмотреть лодку. После расправы от шторма прошлой ночью и ярости мёртвой твари, её удивляло, что корабль всё ещё на плаву. Но так оно и было. Она подумала, что могла бы починить паруса в достаточной степени, чтобы поймать встречный ветер следующего шторма, возможно, пройдя его на мелководье. Вокруг она видела лишь волны, но они вышли в море из Сент-Джорджа пару дней назад, так что она была не очень далеко от Антильских островов. Определив местоположение по немногим оставшимся в небе звёздам, Мишель двинулась на север.*

Хотя охотники замечают, что большинство их жертв концентрируется в городах, следы иногда заводят их глубоко в неизведанное. У вашего персонажа есть практический опыт и инстинкты выживания в безлюдном окружении, и он может жить там дни или даже месяцы при необходимости. Если ваш персонаж пытается избежать обнаружения в дикой местности, то вы не можете использовать в броске больше дайсов Скрытности, чем у вас есть точек в Выживании.

• Новичок: Нечастые туристические походы с детьми.

••Практикующий: Бойскаут-орёл.

•••Компетентный: Вы можете собрать в лесу достаточно еды, чтобы выживать там неограниченное время.

•••• Эксперт: Вы способны месяцами избегать поисковых групп ФБР.

••••• Мастер: Африканский бушмен.

Используют: Бойскауты, Охотники (на животных), Выживальщики, Отшельники, Коммандос, Моряки.

Специализации: Лес, Пустыня, Океан, Выслеживание, Сбор еды, Строительство убежищ, Прятание.

Технология

«Когда я ребёнком жил в Вермонте, дедушка и я каждую зиму ходили в лес с кучей вёдер. Я выбирал деревья. Мы просверливали в них отверстия, вставляли краны и вешали под ними вёдра. Позже мы возвращались и проверяли их. Иногда там было пусто, или сок был плохим: водянистым или просто низкосортным. Иногда мы получали полведра чистейшего серебра. Это и были то, чего я желал, то, что делало всю эту ходьбу и дрожание стоящими».

Френч открыл ржавую разветвительную коробку. Он убрал маленькую кассету из магнитофона, вставил новую и поправил зажимы на разноцветных телефонных проводах. Когда они покидали переулок, он вновь обратился к Маршаллу: «С тех пор я изменился, но, знаешь, радость мне приносит то же самое».

Ваш персонаж настоящее дитя современной эпохи. Он понимает, как работают электронные устройства, и с множеством из них знаком. Кроме того, у него есть знания по починке и изменению подобных устройств. Технология не применяется к механическим устройствам, это сфера деятельности Ремёсел. Аналогично, компьютерные технологии – аппаратные и программные – являются областью Знания Компьютеры.

• Новичок: Вы можете запрограммировать видеомагнитофон.

••Практикующий: Вы знаете, как починить предохранитель и сделать простой детекторный приёмник.

•••Компетентный: При наличии инструментов и времени, вы можете построить довольно сложные устройства, такие как телевизор или детектор движения.

•••• Эксперт: Вы способны изменять практически любое существующее электронное оборудование, чтобы оно делало новые и интересные вещи.

••••• Мастер: Если бы только современная технология не отставала от вас, вы бы совершали цифровые чудеса.

Используют: Инженеры, Изобретатели, Мастера по ремонту, Шпионы.

Специализации: Слежка, Изобретательство, Транспортные средства, Безопасность, Настройка.

Знания

Знания являются исключительной сферой разума, и, в силу этого, зачастую идут в паре с Ментальными Атрибутами. Хотя формальное обучение является одним из способов приобретения Знаний, едва ли есть лучший учитель, чем реальный опыт. Хотя некоторые броски, включающие общую информацию, могут потребовать одного Интеллекта, большинство Знаний слишком специфичны, чтобы массы в целом могли сымитировать их. Таким образом, если у вашего персонажа нет очков в данном Знании, он не сможет сделать требующий этого Знания бросок. Если у вас нет Медицины, вы не сможете совершить хирургическую операцию.

Академические знания

«Вот кое-что интересное, – Анжела подняла глаза от своей потрёпанной книги. – Помнишь, Эрик рассказывал мне, как он проснулся прошлой ночью и вышел наружу, чтобы смотреть на западное небо? И что все его соседи были на улице в 3 утра, занимаясь тем же самым? Это также случилось в Древнем Риме прямо перед поджогом Нерона. Весь город просто проснулся и вышел смотреть на звёзды».

*Глаза Маршалла расширились. «*Die Nacht der Blicke zum Himmel! *Ночь поднятых лиц! Это была ранняя поэма Гёте, с того времени, когда он был в Страсбурге, он написал её в год, когда эпидемия оспы почти уничтожила город. "*Пока бюргеры смотрели в небеса/ Средь попрошаек смерть спала"*».*

«Возможно, это знамение для Сан-Франциско – может, ещё одно землетрясение?»

Внезапно, Маршалл вскочил, словно его ущипнули: «Смерти из-за проекта водоснабжения!»

Это Знание охватывает общие знания вашего персонажа в гуманитарных науках: истории, философии, литературе и искусстве. Оно позволяет вашему персонажу знать любую общую информацию в этих областях без необходимости обращаться к исследованиям. Независимо от значения, вы всегда должны выбирать специализацию для этого Знания.

Если ваш персонаж хочет извлечь информацию со времён своей учёбы, то Рассказчик может попросить его сделать бросок Интеллекта + Академические знания, сложность зависит от известности материала. У знания древних столиц Европы – 5, у понимания тайн последней изоляции Франциско Гойи – 8. Рассказчик может решить, что всё, что со сложностью выше 8, требует исследований. Исключением является любая информация, связанная со специализацией вашего персонажа, бросок для которой можно делать при любой сложности.

• Студент: Вы много раз смотрели «Свою игру».

••Бакалавр: Вы специализировались в чём-то с небольшим потенциалом заработка.

•••Магистр: Ваши статьи появляются в специальных журналах.

•••• Доктор: Штатный профессор.

••••• Учёный: Вы один из ведущих авторитетов в вашей области.

Используют: Любители викторин, Преподаватели, Писатели, Дилетанты.

Специализации: Средневековая Европа, Католическая Церковь, Юго-восточная Азия, Писатели-модернисты, Дзен-буддизм.

Бюрократия

«Вау! Можно взглянуть?»

Френч выхватил бумагу из рук Пайка. «Отвали. Чернила ещё сырые. Никогда раньше их не видел?» – Френч казался искренне удивлённым.

Пайк просто проигнорировал оскорбление. «Нет, настоящий ордер на обыск не видел. Эти штуки лучше отмычек – обросшему ублюдку придётся впустить нас! Разве они за ними не присматривают? То есть, сколько тебе это стоило?»

«Не так много, как поддельные значки». Френч добавил последнюю, пышную роспись в конце документа. «Некоторые вещи не настолько регулируемы, как ты думаешь. Тебе просто нужно знать нужных людей – вернее, зарплату нужных людей».

Политика может дать вам прямой путь к губернатору, но за ним тщательно следят и услуги они могут оказывать только с оглядкой на это. Бюрократия даёт вашему персонажу канал к невидимым маленьким людям, перекладывающим бумажки. Это Знание может быть очень полезным, когда он хочет обойти канцелярскую волокиту, обеспечить, чтобы нечто угрожающее было «неправильно оформлено», или ему нужен доступ к служебной информации. Это Знание также изменяет знакомство вашего персонажа со множеством шестерёнок правительства, и отражает общее понимание работы организации.

• Студент: Вы ведёте ежедневник.

••Бакалавр: Подчинённое должностное лицо.

•••Магистр: Вы знаете, к кому идти за нужными услугами.

•••• Доктор: Вы можете следить за впечатляющим объёмом бумажной работы.

••••• Учёный: Вы могли бы протащить законопроект через Конгресс.

Используют: Адвокаты, Политики, Бюрократы, Журналисты.

Специализации: Подделка, Тактика проволочек, Взятки, Обход системы, Полицейское делопроизводство, Переговоры.

Компьютер

Думаешь, я крут? Тебе стоило бы увидеться с девушкой, которая объяснила мне всё это: 17-летней дочерью моего научного руководителя в колледже. Старик обычно задерживался допоздна в клубе факультета, так что я приходил к ней в гости, и мы зависали вместе. Она показывала мне, как справляться с «фаерволом», а я…ну, я нарушал закон. Регулярно. Она обычно вламывалась в системы и пакостила с всякими штуками. –

Так же как сейчас, когда я сменил время приземления этого вампира с четырёх утра на шесть. Вы бы не пожалели, если бы оказались на этом самолёте?

Это Знание отражает общие познания во всех аспектах использования компьютера, от повседневного использования до программирования. Наличие нескольких очков в этой Черте даёт вашему персонажу знания о том, как вламываться в другие компьютеры и защищать свой от проникновения. Это Знание также наделяет знакомством с компонентами компьютера и позволяет вам осуществлять простой ремонт.

• Студент: Вы часто пишете электронные письма своим друзьям.

••Бакалавр: Вы знакомы с большинством приложений и обработкой данных.

•••Магистр: Вы можете создавать собственные программы.

•••• Доктор: Вы создаёте новые горизонты в полупроводниковой технике.

••••• Учёный: Вот это взлом, Гейтс!

Используют: Студенты, Программисты, Офисные работники, Гики, Инженеры.

Специализации: Взлом, Разработка программного обеспечения, Безопасность, Интернет, Восстановление данных.

Финансы

Хэнсон заговорил по телефону со своим брокером прежде, чем Пайк смог отреагировать: «И пут опционы с текущей ценой реализации на следующие фондовые активы: Гриффит Мейджор, Стандарт Траст, Праксис Кемикалс и Пасифик Вестерн. Всё правильно, все. Просто ощущение. Ага. Пока».

«Ощущение?» – Пайк не понял жаргона, но звучало это значительно.

«Да…что всех этих приёмных детей Уноком оставят волкам – как только они обнаружат, что директор их компании-учредителя рассыпался прахом. Ещё раз спасибо, Питер».

«Предпочитаю 'Пайк'».

У вашего персонажа есть способности к получению прибыли, будь то через игру на бирже или оценку краденого. Он умеет оценивать активы и пассивы любого предприятия и максимизировать эффективность текущих расходов. Но это Знание не для одних лишь деловых людей: этими знаниями владеет множество успешных сутенёров и торговцев наркотиками.

• Студент: Вы смотрели, как ведёт дело ваш отец.

••Бакалавр: За вашими плечами кое-какой практический опыт или несколько лет занятий в бизнес-школе.

•••Магистр: Вы способны определять слабости любого слабеющего предприятия.

•••• Доктор: Ваш финансовый гений мог бы позволить вам процветать на Уолл-Стрит.

••••• Учёный: Всё, к чему вы прикасаетесь, превращается в золото. Просто не забывайте, что случилось с Мидасом.

Используют: Топ-менеджеры, Отвратительно богатые, Бухгалтеры, Контрабандисты, Предприниматели, Фрилансеры, Биржевые брокеры.

Специализации: Биржа, Бухгалтерский учёт, Оценка, Менеджмент, Экономические тенденции.

Расследование

Детектив Дюпо мог придумать миллион мест, где он хотел бы быть прямо сейчас. Передняя лужайка места преступления не было одним из них. Сержант Арнисс вышел из дома и отвёл детектива в сторону.

«Кто-то что-то искал. Они повесили какую-то женщину на перекладине и перевернули место вверх дном».

«Они нашли, что искали?»

«Я так не думаю. Задняя дверь была выбита, а в стенах следы от кулаков. Должно быть, они вышли из себя».

«Какие-то мысли насчёт того, что они искали?»

«Вот моя догадка», – Арнисс протянул пакет для улик, внутри которого был ключ от сейфа. На головке ключа фломастером были написаны буквы «WW». «Это было на – только представьте себе – вешалке для ключей. Единственном месте, которое, похоже, не трогали».

Дюпо улыбнулся. «Кучка невежд», – пробормотал он.

Эта Способность сочетает познания в формальной процедуре расследования с простым здравым смыслом. Владеющий Расследованием персонаж творит чудеса в криминалистике и отработке – и сокрытии – улик. Ваш персонаж также может быть знаком с традиционными рациональными способами совершать такие действия, как убийство людей или сокрытие предметов.

• Студент: Бульварное чтиво.

••Бакалавр: *Полиция Нью-Йорка*.

•••Магистр: Джо Фридэй.

•••• Доктор: Филип Марлоу.

••••• Учёный: Шерлок Холмс.

Используют: Органы правопорядка, Любители детективов, Преступники.

Специализации: Слежка, Криминалистика, Мотивы, Поиск.

Законы

«Эй, ты! Лицом к стене! Ноги шире!»

Ладья угрожает слону. *Сполдинга загнали к внешней стене особняка два головореза в униформе, которые казались умнее своих хозяев. Он подумал воспользоваться револьвером Пейна, но затем передумал.*

«Как младший партнёр «Сандерленд, Виши и Пратт», должен сообщить вам о статьях поправки Старка 1962». Эй, если эти парни обученная охрана, – *Сполдинг попытался приободрить себя,* – тогда я крутой адвокат. *«Согласно этим положениям, наёмная охрана не может проводить обыск и конфискацию без присутствующего принёсшего присягу офицера». Он дал этим словам время уложиться в голове, обдумывая в то же время остальную часть обмана. «Если вы продолжите упорствовать в своих действиях, я привлеку вас к суду и сам же привлеку вас к ответственности!»* Конь защищает слона. Ну же.

Охранник побольше потянулся к пистолету, затем передумал. «Убирайся», – прорычал он.

Законы являются суровой реальностью жизни – как и их нарушение, по крайней мере, для охотников в этом бесчувственном мире. Это Знание предоставляет понимание того, что вашему персонажу можно и нельзя делать, и что ему может сойти с рук. Оно даёт знания о том, как подавать иски, избегать тяжб и выбираться из тюрьмы (легальным способом).

• Студент: Вы знаете, как давать отпор Власти.

••Бакалавр: Только что из юридической школы или опытный коп.

•••Магистр: Адвокат с опытом в несколько лет.

•••• Доктор: От юридического журнала вашей школы вы сразу перешли к успешной практике.

••••• Учёный: Ваше владение законами уступает лишь вашей способности использовать их.

Используют: Юристы, Законодатели, Органы правопорядка, Преступники.

Специализации: Гражданское право, Уголовное право, Полицейские процедуры, Иски, Суд, Лазейки, Корпоративное право.

Лингвистика

Круизное судно уже было остановлено к тому времени, как они прибыли. Старый коп блокировал им дорогу в разрушенный ресторан. Ясмин увидела партнёра копа, пытающегося на сбивчивом мандаринском успокоить повара-китайца. Она обернулась и увидела Такахаси на другой стороне улицы, который разговаривал с продавцом-японцем у

деревянной тележки с удоном, украшенной красными бумажными фонариками. После шквала Doo moo *и поклонов, Так рванул назад, схватил её за руку и потащил в сторону. «Okami otoko, – пробормотал он. – 'Оборотни'. Сюда».*

«Так почему такая спешка?» Из-за нетерпеливых шагов Така Ясмин чуть ли не приходилось лететь по воздуху.

«Он сказал: Кодомо га юукаи-сарета. *Ребёнок. Он сказал, что они украли ребёнка».*

Персонаж, кроме своего родного языка, владеет дополнительными языками, древними или современными. Являясь не просто способностью понимать дополнительные языки, это Знание позволяет ему распознавать акценты, решать словесные загадки и, возможно, разбираться в связанных диалектах (Хинди и цыганский, например).

Чтобы знать, понимать и использовать охотничью систему символьного общения, Лингвистика не требуется; эта способность интуитивно приходит ко всем охотникам при наделении. Однако, если существуют или развиваются определённые символы, известные только некоторым группам охотников, возможно, объединённым кредо, то в качестве «выбора языка» можно изучить эти исключительные знаки. Вашему персонажу также может понадобиться учитель, готовый обучить этим символам.

• Студент: Один дополнительный язык.

••Бакалавр: Два дополнительных языка.

•••Магистр: Четыре дополнительных языка.

•••• Доктор: Восемь дополнительных языков.

••••• Учёный: 16 дополнительных языков.

Используют: Путешественники, Учёные, Криптологи, Дипломаты.

Специализации: Шифры, Иероглифы, Сленг, Культурная речь.

Медицина

Марси сидела на краю койки. Она дрожала и шептала «холодно», раскачиваясь вперёд-назад. Мишель села рядом с ней, механически сжимая грушу манжеты для измерения давления, застёгнутой прямо над раной на руке Марси. Клинок твари оставил глубокий порез. Сарин яростно рылся по всему кабинету.

Мишель крутанулась лицом к Сарин. Её голос был окрашен истерикой: «Сарин, её давление стремительно падает! Просто залепи её чем-нибудь!»

«Проклятье, послушай меня!» Голос Сарин раз в десять усилил страх Мишель. «У неё должно быть поливалентное противоядие! Не то лекарство убьёт её быстрее, чем яд!» Ампулы покатились по полу, когда его поиски стали ещё лихорадочнее.

Это Знание включает в себя знакомство с работой человеческого тела. Ваш персонаж может диагностировать и лечить болезни, определять серьёзность своих и чужих травм, и, среди всего прочего, оказывать первую помощь. У него также могут быть практические навыки работы с больничным оборудованием, процедурами и протоколом.

• Студент: Летом вы работали спасателем.

••Бакалавр: Учащийся на подготовительных медицинских курсах или парамедик.

•••Магистр: Вы дали Клятву Гиппократа.

•••• Доктор: Хирург.

••••• Учёный: У вас есть потенциал стать одним из великих людей современной медицины.

Используют: Медицинский персонал, Парамедики, Спасатели, Родители, Выживальщики.

Специализации: Средства народной медицины, Первая помощь, Болезни, Отравление, Фармацевтика, Профилактика.

Оккультизм

М'фуна вышел из терминала в Нью-Йорк. Люди его деревни тосковали, и ему пришлось продать банановую ферму, чтобы заплатить за перелёт из Фритауна. Но Джати появился перед ним, когда он заснул, и его кости были брошены. Столько откладывать путешествие было rehit, *но отказаться от него было чистым* tajini.

Он ненавидел железный город. Его безликость демонстрировала, что его духовность давным-давно увяла. Возможно, Джати понял, что его хорошие навыки необходимы тут. Пока он размышлял, мимо проскользнул мужчина, полный грубых, переплетённых духов. Палочки джоджой *в сумке М'фуна воззвали к мужчине, но он не остановился. М'фуна знал злобных духов, вгрызавшихся в душу этого человека. Мысли М'фуна обратились к священному ритуалу* бо*, пока он следовал за человеком сквозь толпу беспечных людей.*

Это Знание даёт вашему персонажу доступ к слухам тёмным мифам вековой давности. Ему самому предстоит определять обычные спекуляции от достоверных фактов. Если у него это получится, то эта Черта поддержит его борьбу пониманием. Высокие уровни Оккультизма обеспечивают вашего персонажа разрозненными представлениями о мирах, лежащих за пределами человеческого понимания – и проистекающих из них существах. Чтобы узнать общую информацию о чудовищах мира, можно сделать бросок Интеллекта + Оккультизма, но у редкой информации – среди людей, по крайней мере – будет высокая сложность.

• Студент: Подписчик *The Weekly World News*.

••Бакалавр: Вы прочли кое-какие очень страшные книги и нашли в них зерно истины.

•••Магистр: Там что-то есть, и у вас есть собственные обоснованные предположения.

•••• Доктор: Вы знаете различные легенды о монстрах, их силах и слабостях.

••••• Учёный: Вы сэр Джеймс Фрэзер нового века.

Используют: Викканы, Суеверные люди, Анимисты, Предсказатели судьбы.

Специализации: Проклятья, Фольклор, Ритуалы, Инфернализм, Сокрытые миры, Белая магия.

Политика

Государственный аудитор Фридман покачал головой. «Ну, я не видел этих данных, но, полагаю, пожарная часть 1814 не привлекает столько посетителей, как я думал».

«Недостаточно, чтобы заслужить возобновления финансирования, – твёрдо сказал Хэнсон. – Тем более, когда Панглосс Косметикс готовы её приобрести и сразу же начать строительство. Это, без сомнения, стало бы крайне необходимым успехом мэра на пути выполнения обещания обеспечения занятости. Да, какой там у него в последнее время уровень поддержки?»

«Тот же самый. Не ожидаю никаких проблем со стороны канцелярии, так что технически мы могли бы снести его не позже следующего месяца».

«И залить подвал».

Лысеющий аудитор поднял взгляд, но только на мгновение. Он предположил, что людям, способным позволить себе делать взносы в пользу избирательной кампании подобно Роман-Смиту, позволены странности. «Это прежде всего», – сказал он.

Ваш персонаж знаком с политическими механизмами на множестве уровней. Он знает, к кому пойти за определёнными услугами, как они получили свои места и кто перед кем отвечает.

Политика отличается от Бюрократии тем, что первая даёт персонажу доступ к самим власть предержащим – местным, национальным или интернациональным, в зависимости от рейтинга и специализации. Бюрократия имеет дело с маленькими людьми, которые заставляют политическую машину работать, но не обладают большой личной силой.

• Студент: Вы участвуете в маршах протеста.

••Бакалавр: У вас было несколько стычек с Системой.

•••Магистр: Ваши «взносы» попадают только в правильные места.

•••• Доктор: Вы способны сплести золото из запутанной паутины политики.

••••• Учёный: Ваш телефонный номер нацарапан где-то в Овальном Кабинете.

Используют: Политики, Юристы, Порождения ночи, Активисты, Лобби.

Специализации: Город, Штат, Федеральный уровень, Взятки, Радикалы.

Поиск

Джованни: Могущественные. Страстные. Смертоносные. Преследуемые проклятьем таким же старым, как и их род. «Захватывающе», – Донна Данелли, Ньюсуик. «Обязательно к прочтению», – Рэдфорд Роуз, Таймс бук ревью. Скоро выйдет фильм от Парамаунт!

Теперь Макгоуэн смог увидеть обложку. Семья Джованни должна была быть самым тщательно скрываемым секретом Италии, тем, который никогда прежде не был подробно рассказан в печати. Их контрабанда, рэкет и жёсткие сделки способствовали успехам книги. Но настоящим кремом в канноли были загадочные исчезновения, по несколько в поколение и среди всех ветвей семейного древа.

Секреты этой семьи были неприступны. На их фоне Кеннеди выглядели семейкой Брейди. И пока что самой лучшей новостью был интерес, который Лукреция Джованни проявила к его проекту, пригласив его в своё поместье для интервью. Наконец-то все его исследования и перекрёстные ссылки окупятся.

У вашего персонажа может и не быть всей информации в мире, но он знает места, которые чертовски близки к этому. Поиск отражает то, насколько хорошо ваш персонаж ориентируется в сокровищницах знаний, будь то библиотеки, архивы или Интернет. И это не просто знания о том, как раскопать материал в одном месте, эта Черта указывает на способность совершать межбиблиотечный поиск и получать доступ к закрытым архивам.

Поиск отличается от Академических знаний тем, что с помощью первого информацию нужно найти. С помощью Академических знаний она может быть просто известна.

• Студент: Вы можете найти лучшее порно в сети.

••Бакалавр: Вы в курсе, что система Дьюи не связана с Хью или Луи.

•••Магистр: Вы не только знаете, куда смотреть, вы знаете лучшие библиотеки, в которые стоит заглянуть.

•••• Доктор: После многих лет в таком окружении, вы начинаете думать об архивах, как о втором доме.

••••• Учёный: Если это кто-то написал, то вы сможете это найти.

Используют: Писатели, Библиотекари, Архивисты, Бюрократы, Студенты, Исследователи.

Специализации: Определённая тема, Интернет, Собрания редких книг, Генеалогии, Правительственные архивы, Полицейские документы.

Наука

«Здесь испытания на крысах, – сказал доктор Вьель, протягивая Анжеле лист с данными. – Всё как я и предполагал. Этот новый дизайнерский наркотик вызывает больше привыкания, чем никотин. А изучение удовольствия демонстрирует ещё более значительные результаты, чем классическое исследование Олдса и Милнера: крысы скорее будут голодать, чем откажутся от Шума. Что не удивительно, учитывая его сродство с нигростриарным путём в мозге. Кроме того, то, как он конфликтует с поглощением серотонина в гипоталамусе и срединном переднем мозге, подавляет все способности к суждению в субъекте, аналогично синдрому Клювера-Бьюси. Это пугающий наркотик».

«Они говорят, что Шум – новый наркотик для изнасилования», – высказалась Ангела.

«Ага, но не это меня пугает, а его водорастворимость вкупе с простотой изготовления. Это пугает меня до безумия. С сегодняшнего дня зубы я чистить буду только с бутилированной водой».

У вашего персонажа есть общие практические и теоретические знания по естественным наукам, таким как химия, биология, физика и геология. Вы должны специализироваться в одной области, но у вашего персонажа остаются базовые знания и о

других. Это Знание также даёт способность проводить научные эксперименты и анализировать научные данные.

• Студент: Вы не спали на химии.

••Бакалавр: Вы сделали свою выпускную работу о чём-то непроизносимом.

•••Магистр: Вы способны работать в исследовательской компании.

•••• Доктор: Ваши статьи часто появляются в солидных журналах.

••••• Учёный: Один из ведущих умов вашего времени.

Используют: Учёные, Изготовители наркотиков, Инженеры, Студенты, Преподаватели.

Специализации: Химия, Физика, Астрономия, Биология, Геология, Археология.

Дополнения

Дополнения наполняют вашего персонажа почти также исчерпывающе, как и Атрибуты и Способности, но по-другому. Если последние две категории определяют потенциал вашего персонажа и что он может делать, то первая определяет его историю в плане воспоминаний, людей и имущества. Обязательно объясните, почему вы вложили очки в данное Дополнение, и удостоверьтесь, что это подходит концепции вашего персонажа. Уличный панк с 4 Ресурсами? Не невозможно, но требуется история, чтобы сделать это правдоподобным. Сделайте Дополнения вашего персонажа естественным продолжением его концепции.

Иногда вам может понадобиться делать броски на Дополнения, чтобы получить вещи, услуги или информацию. К примеру, Рассказчик может решить, что вам нужно сделать бросок Интеллекта + Контакта, чтобы понять, что летучая мышь с мерцающими красными глазами здесь не за комарами охотится.

Союзники

Старомодный мужчина, выглядящий как администратор, с пепельными волосами и пенсне на цепочке, встал перед камерой Пайка и заглянул в неё с плохо скрываемым высокомерием: «Мистер Питер Флэск?»

«Пайк».

Он притворно улыбнулся. «Пайк. Я Джеймс Л. Пратт, старший партнёр «Сандерленд, Виши и Пратт». Я здесь, чтобы проинформировать вас о том, что фирма готова взять ваше дело, за счёт благожелателя».

Пайк отнёсся к этому скептически. Эти парни были серьёзными правовыми экспертами. Он читал о них во время Разбирательства по делу Милхэйвенских убийств. Кто из его знакомых мог позволить себе эту карту «Бесплатно освободитесь из тюрьмы»? Хэнсон, конечно же. Из знакомых Пайка только у владельца «Боеприпасов Роман-Смита» есть деньги для спасения такого рода. Но Хэнсон, непревзойдённый бизнесмен, никогда не оказывает услуги, он лишь делает вложения. И какого рода доход он ожидает от этого предприятия?

У вашего персонажа есть друзья во всех слоях общества, и он может иногда призывать их во времена нужды. В зависимости от числа вложенных точек, у вашего персонажа может быть друг детства в убойном отделе, или он, возможно, спас жизнь губернатору во Вьетнаме. Союзники не всегда могут помочь напрямую, но у них могут быть собственные ресурсы, которые они способны привлечь. В отличие от связей (см. ниже), союзников не нужно уговаривать или манипуляциями заставлять помогать вашему персонажу, но они вряд ли осведомлены о его борьбе против сверхъестественного.

Как и любые друзья, союзники не любят, когда их используют. Вашему персонажу, возможно, придётся взаимодействовать с ними помимо обращений за помощью. Кроме того, оказывание услуг работает в обе стороны: друг из ФБР может неожиданно обратиться к вам за помощью. Расплата способна нанести существенный удар по цели персонажа, но она также может стать источником историй.

• Один союзник со средними влиянием и силой.

•• Два союзника, оба со средней силой.

••• Три союзника, один из которых довольно влиятелен.

•••• Четыре союзника, один из которых весьма влиятелен.

••••• Пять союзников, один из которых крайне влиятелен.

Арсенал

Горман подполз туда, где лежал отец Джордж. Они предвидели, что сражение будет опасным, но никто и не догадывался, что у кровососов будет тяжёлое оружие. Или что оно будет заряжено Когтями. Он проверил стареющего священника на признаки жизни – он видел, как Джорджу попали в грудь несколько пуль из первой очереди.

«Я в норме, чёрт побери», – седеющий ветеран войны отмахнулся от Гормана и, мучаясь от боли, встал на ноги.

«Отец! – Горман был поражён. – Вы живы!»

Священник ухмыльнулся и ударил кулаком по своему плащу и бронежилету под ним. «Сынок, есть вера, и есть слепая вера». Он вытащил сигарету и зажёг её. «Никогда их не смешивай».

Ваш персонаж мог и не быть бойскаутом, но «будь готов» всегда было его девизом. Он всегда знал, что зло действует, он только не знал, какую форму оно примет. Правительственные агенты, НЛО или демоны из ада: он был готов ко всему. Так что когда его Призвали, он пустил в ход крутые пушки. Они звали вашего персонажа «оружейным маньяком», «выживальщиком» или просто «параноиком». Теперь они зовут его «спаситель».

У вашего персонажа может и не быть много денег, но за годы он собрал впечатляющий набор оружия и ценного для его нового призвания снаряжения. Если у него нет конкретного оружия или предмета под рукой, он знает, где его достать – будь то законным или незаконным путём. Законное владение оружием, вероятно, означает, что у правительства есть сведения о каждом оружии, которым владеет ваш персонаж; незаконное владение может означать тюремный приговор, если его на этом поймают. Чем больше точек в этом Дополнении, тем больше объём, мощь или редкость коллекции. За Рассказчиком остаётся последнее слово в том, какие предметы могут быть доступны, и он должен определить содержимое запасов до начала игры.

• Вы можете владеть или унаследовать скромную коллекцию винтовок, дробовиков и пистолетов. Снаряжение может включать списанные как военные излишки вещмешки, пайки или наборы первой помощи.

•• У вас солидное собрание огнестрельного оружия: пистолетов и длинноствольного оружия, возможно включающего в себя устаревшие полуавтоматические военные винтовки (времён Гражданской войны, Первой или второй Мировой). Снаряжение может включать мощные бинокли, городскую камуфляжную форму или полицейский сканер.

••• Вы серьёзный коллекционер, владеющий различными пистолетами, дробовиками и даже полуавтоматическими штурмовыми винтовками. Предметами из вашего подвала можно запросто оснастить группу живущих без удобств туристов, а ваши припасы включают очки ночного видения, бронежилет или военное радиооборудование.

•••• Вы завсегдатай местного оружейного магазина, и вы заставляете нервничать своих соседей. Ваша объёмная коллекция включает полностью автоматическое оружие (в том числе пистолеты-пулемёты) и может содержать экзотическое вооружение, такое как снайперская винтовка или редкий антиквариат. Снаряжение может включать утяжелённые перчатки, устройства для электронного прослушивания или облегчённые системы тактической радиосвязи, используемые спецназом.

••••• У АТФ кошмары из-за таких людей, как вы. Ваша огромная коллекция включает тяжёлое оружие – устаревшие пулемёты, миномёты и гранаты. Они старые, но работоспособные. Современное снаряжение может включать штурмовой бронежилет, военное оборудование для спутниковой навигации или даже списанные военные машины.

Свидетели

Дорогие мама и папа,

Когда вы будете это читать, я уже уйду. Я ушла с Сарин. Он не совсем студент-медик из Колумбии, как я вам говорила. На самом деле он делает нечто, что принесёт человечеству намного больше пользы, чем медицина, но за это он никогда не получит благодарности. Так что ему нужна поддержка. Ему нужно, чтобы я была с ним, и я люблю его. Я сняла все деньги с моего банковского счёта, потому что не знаю, когда я вернусь и вернусь ли. Пожалуйста, не пытайтесь меня искать, потому что вы не сможете меня найти. Пожалуйста, не думайте, что я ухожу из-за вас или чего-то, что вы сделали. Это просто то, что я должна сделать, в память о Марси. Возможно, когда-нибудь я смогу рассказать вам всё. Я постараюсь звонить вам с дороги. Люблю вас и прошу прощения.

Мишель.

Союзники помогают вашему персонажу. Связи – его глаза и уши. Но обе группы нужно держать в неведении о настоящей жизни и цели вашего персонажа; они не поймут, если он расскажет им правду, и могут даже нечаянно раскрыть его врагу. Между тем, свидетели являются спутниками персонажа в его одиноком бдении. Как и он, они услышали Послание, но в отличие от него, они не смогли сыграть свою роль. Но они не забыли того, что видели. Они тоже видели зло. Некоторые готовы загладить прошлую нерешительность или страх, и они хотят напрямую помогать вашему персонажу. Других можно заставить помочь, но они никогда не захотят столкнуться с таким ужасом снова.

Хотя большинство свидетелей сочувствует делу вашего персонажа, у них есть различные причины для помощи. Некоторые остаются с персонажем из-за любви, неоплаченного долга или ресурсов, которые он может предоставить. Но их дух товарищества не неистощим, и плохое отношение может их отогнать. Кроме того, свидетелям может требоваться помощь, которая, как они знают, ваш персонаж может оказать. Обычно свидетели не настолько сильны в лобовых сражениях со сверхъестественным, как охотники. У них нет второго зрения или граней, и от них не следует ожидать участия в битве, кроме разве что отчаянных обстоятельств. Помощь от свидетелей обычно принимает вид поддержки, которую ваш персонаж мог бы ожидать от своей собственной семьи.

• Один свидетель.
•• Два свидетеля.
••• Три свидетеля.
•••• Четыре свидетеля.
••••• Пять свидетелей.

Связи

«Еда в приюте стала хоть немного лучше?» – Сарин закинул небольшой бумажный пакет на колени мужчины в лохмотьях.

«Всё как обычно, суп-пюре из крысиных задниц». – Арни засунул руку в рукавице в засаленный куль и вытащил свёрток из вощёной бумаги. – «Эй, сэндвич со стейком! Да ты святой, Сарин!» Морщины на лице бездомного стали бороздами, когда он попытался уместить один из концов сэндвича во рту.

«Есть какие-нибудь новости?»

Арни покончил с первым укусом, рыгнул и вытер рот. «Есть кой-чего – братья в миссии болтают, что Жнецы передвигаются в Парк Фонтанов. Это территория Волчьей стаи. Мы все свалим оттуда – близится война банд… А, да, Джексон сказал, что приходили три парня, описывали парня, похожего на тебя, спрашивали, где он живёт. Они не очень-то приятно выглядели, так что он послал их в Западный Мортон. Посмотрим, появятся ль они снова».

«Появятся».

Ваш персонаж создал прочный фундамент из людей, обеспечивающих его потоком информации и услуг. Эти связи редко являются друзьями, зачастую это люди, которые

знают вашего персонажа и могут предложить ему помощь, если их надлежащим образом подкупить, вынудить силой или манипулированием. Есть два типа связей: важные и незначительные.

У важных знакомств есть некое положение в их соответствующих сферах, и, при правильном подходе, они могут предоставить полезную информацию, касающихся этих сфер. Незначительные связи – это разбросанные по городу информаторы. Незначительные связи можно использовать как глаза и уши, но они не настолько информативны, как важные связи. Продавцы газет, вышибалы, бармены, охранники, диспетчеры полиции и парамедики являются хорошими примерами незначительных связей. Если ваш хочет вступить в контакт с незначительными связями, сделайте бросок Связей (сложность 7), где каждый успех означает найденного незначительного знакомого. Но им всё ещё требуется соответствующий стимул для помощи.

Оба типа связей – и важные, и незначительные – не знают, что ваш персонаж охотник, и если бы они узнали, это бы их, вероятно, отпугнуло.

• Одно важное знакомство и горстка незначительных.

•• Два важных знакомства и несколько незначительных, рассеянных по району.

••• Три важных знакомства и незначительное в каждом клубе или полицейском участке.

•••• Четыре важных знакомства и незначительные знакомства, разбросанные по всему городу.

••••• Пять важных знакомств, и вам редко удаётся прийти куда-то, не встретив незначительные.

Судьба

Сполдинг наблюдал за своей молчаливой спутницей, пока та остолбенело смотрела на сгоревшие останки ночного охотника. Он знал, что она была с ними только ради интереса, что она рано или поздно уйдёт ради осуществления других, тайных целей. Это его не расстраивало. Честно говоря, она до смерти его пугала. Она сражалась с кровососом так, словно он был просто ребёнком на детской площадке. Она ничего не боялась – цитируя Эф: «Готова поцеловать Смерть в губы, а затем ударить его коленом между ног».

Незнакомка никогда не говорила ему, как ей всегда удавалось выходить нетронутой из каждой битвы – она не могла…или не хотела. Женщина казалась немой и отказывалась стоять на месте достаточно долго, чтобы объясниться письменно. И у неё был острый ум; иногда это поражало Сполдинга. Он никогда не рассказывал об этом Эфи до того, как её убили, но однажды, внутри часовни, он увидел мерцание ауры странной женщины. Спокойная, зелёная и сильная. Ага, она напугала его.

У всех есть своя роль в создании будущего, но у людей с Судьбой она, похоже, огромна. Возможно, ваш персонаж был избран среди всех других наделённых для некой цели. Возможно, только у него есть понимание того, чем монстры действительно являются. Ваш персонаж может быть осведомлён о своей важности в ходе времени, или он может быть не в курсе этого факта, пока кто-нибудь не обратит на него внимание. Как бы то ни было, он несёт свою судьбу словно знамя, и может получать уважение, страх или зависть от тех, кто признаёт его значимость. За «благословлённым» могут внимательно наблюдать и критиковать, когда он, как кажется, не следует пути, считающимся для него истинным. Другие могут даже попытаться использовать призвание персонажа для своих целей. Но судьбы являются загадками, и ни у кого не ясного представления о том, что ожидает вашего персонажа.

Но Предназначение не незыблемо. Известно, что люди с предначертанной судьбой умирали до того, как исполняли свои роли. Такие смерти редко бывают бесславными и всегда важны.

За каждую точку у вашего персонажа в этом Дополнении, вы можете один раз за игровую сессию перебросить кубики, если бросок провалился, или не был достигнуто

нужное число успехов. Для каждого отдельного действия позволено перебрасывать только один раз. Перебрасывания разрешены даже для бросков граней, что может помочь избежать потери очков Убеждённости.

Рассказчик должен решить, какова судьба вашего персонажа, и как он сможет включить её в свою хронику. Он может и не посвящать вас в предназначение вашего персонажа.

• У вас есть некое странное ощущение насчёт вашего будущего.

•• Вы не можете не оказать неизгладимое влияние на жизни многих людей.

••• У вас важная судьба, возможно, уважаемого изобретателя или лидера.

•••• Ваша судьба родом из артуровских легенд.

••••• Ваша судьба может перевернуть ход развития всего мира.

Контакт

Это был тот момент в постановке, который Марси терпеть не могла: любовная сцена. Момент, когда границы между охотником и жертвой размывались. Он был отвратителен, но необходим. Как и все остальные, кровососы были наиболее уязвимы в интимные моменты. Когда существо приблизилось к её шее, сердце Марси забилось, словно отбойный молоток, подстрекаемое смесью страха, гнева и предвкушения.

Её уже кусали прежде – до того как её Призвали – во время её глупой готической фазы, когда она попадала в клубы, вооружённая фальшивым удостоверением личности, чёрными кружевами и нездоровой дозой нигилизма. То, что она ещё дышала, доказывало тот факт, что эти монстры не всегда выпивают своих жертв досуха, и что новых вампиров создаёт не каждый укус. Удивительно, но это даже не было больно; вообще-то, тогда, до Призыва, это казалось довольно приятным. В этот раз укус причинял боль. Она молилась о том, чтобы Сарин и Мишель сейчас крались к фургону.

Ваш персонаж сталкивался со сверхъестественным до того, как был наделён. Возможно, он видел стаю диких собак, прорывающихся через торговый центр, или входил в культ, основанный на чём-то более ощутимом, чем ложная вера. Он не понимал полностью значение этого столкновения и игнорировал его, отчаянно пытаясь рационально его объяснить или просто отвергая. Теперь, когда его избрали, ваш персонаж понимает, чем был его прошлый опыт. Временами эта информация даёт ему представления о сверхъестественном. Но предупреждаем, что знать мало – опасно. Суждения могут быть обманчивы. Ваш персонаж может знать о сверхъестественном как раз достаточно, чтобы влезть в неприятности, но недостаточно для того, чтобы пережить их.

Конкретизируйте прошлое событие или обстоятельства. Когда ваш персонаж опознаёт сверхъестественное существо, Рассказчик с вашего разрешения может сделать бросок Сообразительности + Контакта, чтобы проверить, может ли ваш персонаж почерпнуть что-либо из его предыдущего опыта. Насколько ваш персонаж может судить, монстры разные, так что некоторые отродья всё ещё могут сбивать его с толку. Рассказчику всегда следует делать бросок Контакта втайне и после провалов давать потенциально смертельную дезинформацию.

• Вы часто танцевали в местах с дурной славой.

•• Теперь вы можете объяснить ту необъяснимую встречу в детстве в жутком старом особняке.

••• Вы видели чудесные совпадения, которые начинают казаться всё менее и менее случайными.

•••• Один из ваших пациентов всегда устраивал встречи после заката. Вы осознали, что ваш первоначальный диагноз причины его неврозов был совершенно неверен.

••••• Вы жили в сообществе – возможно, среди цыган или коренных американцев – которое принимало сверхъестественное как должное. Теперь вы понимаете кое-что из того, что слышали и видели.

Слава

Это было неизбежно. «Эй, а это не ты парень, который спас того ребёнка от дикой собаки?»

Джамаль слабо улыбнулся. Эта история разлетелась по газетам, во многом благодаря Ясмин, выдавшей его имя скорой помощи. Для новостей это была мрачная неделя, так что СМИ раздули это спасение. Предпочитая сохранять свою анонимность, он отказывался от всех интервью, но плыть против потока из передач и радиобесед было невозможно. Вот и теперь ему приходится жать руку этому парню.

«А ты храбрый сукин сын! У этого города адская проблема с собаками. На них всех надо направить гигантский пожарный шланг, вот что я скажу». Тон у мужчины стал заговорщицким, когда он добавил: «Наполненный расплавленным серебром». Джамаль прекратил осторожно отступать, его снисходительная улыбка исчезла.

«Всё верно, – сказал, подмигивая, мужчина. – Думал, ты один такой «собаколов» в городе?»

Вашего персонажа за что-то узнают и повсеместно уважают. Слава часто приходит вместе с достатком, как многие знаменитые писатели, атлеты и актёры могут подтвердить. Часто, но не всегда: без сопутствующих очков Ресурсов Слава вашего персонажа может быть мимолётной, обычно принесённой СМИ. У Славы определённо есть свои преимущества. Люди хотят, чтобы их видели рядом с вашим персонажем, он может обладать значительным влиянием, и он может получать престижные приглашения и привилегии.

Слава также может быть помехой, особенно для охотников, которые хотят преследовать добычу незаметно. Тем не менее, враги могут оказаться не в состоянии напрямую устранить вашего персонажа; они, возможно, не захотят иметь дело с вниманием и расследованиями, к которым приведёт его смерть. С разрешения Рассказчика, Слава также может уменьшить сложность социальных бросков против особенно впечатлительных людей.

• Вы завсегдатай какого-либо клуба или ведущий кабельного шоу.

•• Вы местная знаменитость для определённых кругов – возможно, спортивная звезда из колледжа или ведущий утреннего шоу. Люди узнают ваше лицо.

••• Вас знают практически все в округе, возможно, как участника получившего известность судебного процесса.

•••• Ваше имя известно по всей стране – почти каждый его слышал.

••••• Ваше имя хоть раз, но мелькает каждый вечер на телевидении.

Влияние

В старом соборе было тихо. Все прихожане подняли головы и ушли – кроме одного. Епископ дождался, пока не уйдут все служки, после чего подошёл к кающемуся грешнику и осторожно положил руку на его плечо.

Шёпот епископа не соответствовал мягкости его руки: «Что на этот раз, Хьюстон?»

Стоящая на коленях фигура не подняла глаз. «Близится суд над Артуром Коэном. Судья Сорбен хороший католик – приходит сюда каждую неделю, верно? Я хочу, чтобы вы бросили епархию на поддержку Коэна. Публично. Расскажите это и остальному духовенству».

«Немыслимо!» Епископ снова понизил голос до шёпота. «Это будет стоить тебе четырёх». Хьюстон засунул руку в пальто и передал четыре из оставшихся 12 снимков. Епископ мельком взглянул на них, побагровел и смял их в кулаке. «Хьюстон, – вздохнул он. – Хотел бы я, чтобы вы вернулись в лоно Церкви».

«Кающийся грешник» фыркнул от смеха.

Ваш персонаж способен направлять социальные и политические процессы и кое-кого из представителей власти, включая полицию, теми или иными способами – богатство, политический пост, репутация или манипулирование. Это Дополнение

измеряет то, чем он способен распоряжаться в своём сообществе, в особенности через системы судебной и исполнительной власти.

Иногда – в особенности, когда вы имеете дело с образом мышления общества – вам может понадобиться сделать бросок Влияния вместо другой Способности, вроде Бюрократии или Политики. Естественно, на национальном уровне произвести изменения намного сложнее, чем на местном.

• Среднее влияние: вы фактор в городской политике.

•• Большие связи: вы сила в городской политике.

••• Влиятельная должность: вы фактор в региональной политике.

•••• Обширная личная власть: вы сила в политике штата.

••••• Огромное влияние: вы фактор в национальной политике.

Ментор

Старый Зебулон – с его раздражающей интуицией – умирал. Его лицо приняло пепельный цвет как у монстров, которых он убивал, а врачи прекратили обсуждать его состояние у его кровати. Он настаивал, что это был всего лишь вирус.

Урок биологии мистера Нельсона: день препарирования лягушек. Сполдинг сделал свой первый надрез и обнаружил чёрное желе, липкое и неприятное, которое покрывало внутренности лягушки. Мистер Нельсон подошёл и ухмыльнулся: «Похоже, у твоей рак, Сполд».

«Они убили Эф, – пробормотал Сполдинг съёжившейся фигуре на кровати. – Повесили её».

Зебулон был невозмутим. «Тогда тебе лучше всего покинуть город. Следующим они будут искать тебя. Где эта чертова тихоня –» Зеб сморщился, его лицо стало похоже на сухое яблоко.

«Почему ты не принимаешь свои лекарства?»

«Мне не нужен допинг. Притупляет мозг. Воспользуйся тем, чему я тебя учил, и найди ту немую. Она ищет проблем, но пока что тебе безопаснее всего с ней. Позвони мне из ЛА».

Уничтожение потусторонних существ – это навык, который изучают на горьком опыте, если вообще изучают. Некоторые из удачливых охотников узнают то, что они знают, под руководством. У вашего персонажа есть учитель – обучающий вас трюкам по уничтожению зомби или жизни в целом.

Высокий рейтинг Ментора предполагает коллегу-охотника, возможно, одного из первых, который учит вашего персонажа выживанию. Низкий рейтинг Ментора указывает на «обычного» учителя, кого-то с глубокими знаниями о мире, пусть и не о том же самом ужасном месте, которое знакомо вашему персонажу. Он может превосходно учить боевым навыкам или здравому смыслу, но к нему может быть сложно обратиться за помощью в опасных ситуациях. Некоторые менторы поддерживают холодные отношения с учеником, другие становятся друзьями и даже любовниками. Но ни у одного ментора нет неисчерпаемого запаса терпения. Ментор, который чувствует себя обременённым неблагодарным или проблемным учеником, вскоре будет разыскивать более достойного подопечного.

• Ваш ментор способен обучить вас одной-двум Способностям и дать пару советов.

•• У вашего ментора средние влияние и связи, и он часто даёт полезные советы.

••• Вероятно, ваш ментор является другим охотником.

•••• Ваш ментор – одарённый охотник с значительными опытом, знаниями и связями.

••••• Ваш ментор – сравнительно легендарный охотник; враг может даже знать и бояться его.

Покровители

«Слушай, чувак, я знаю, что я видел, и знаю, что это не наркота была».

«Демоны в докторских халатах? Сон, в котором ты избавил эту больницу от чумы?»

«Ага, но раньше в прошлом месяце мне сказали закрыть окно, и это было в ту ночь, когда душитель забрался в отделение. Помнишь это?»

«Это была и ночь тропического шторма. Ты, вероятно, запомнил, как тебе это сказала сестра Джейкоб. Слушай, я думаю, они дают тебе слишком много БЗД. Я слышал, такое иногда происходит. У меня завтра сеанс с доктором Говардом, хочешь, я спрошу его для тебя? У тебя всё начнётся снова, и они никогда тебя не выпустят. Ты ведь хочешь снова увидеть Рейчел, так ведь?»

«Ага. Знаешь, они *сказали кое-что и о тебе…»*

«Слишком много БЗД…Эй, смотри! Стол для пинг-понга освободился!»

Посланники продолжают навещать вашего персонажа даже после наделения. Десница из иного мира продолжает встряхивать его и сталкивать с предупреждениями или ужасными видениями. Эти знаки обычно короткие и загадочные, являющиеся почти без предупреждения. Ваш персонаж может чувствовать что-то близкое тому, что испытывают эпилептики прямо перед приступом – короткое помутнение или незнакомый запах – после чего оно начинается. Контакт едва ли приятен; он дезориентирует, вызывает тошноту или приводит в ярость. Любые послания скрыты в миазмах образов и эмоций, которые поначалу не имеют смысла. Потусторонние голоса и гротескные сны будут очевидным выбором. Другие, более жуткие сообщения, включают линии на рекламных щитах, складывающиеся в загадочные предупреждения, или банкоматы, которые понукают вашего персонажа или дают ему советы.

До того, как он поймёт, что происходит, ваш персонаж может быть сочтён – собой либо другими – безумным или больным. Даже если он понимает значения посланий, он может приписать их божествам, пришельцам или экстрасенсорным силам. Большинство персонажей с Покровителями обычно хранят природу этих посланий при себе. В конце концов, Жанну д'Арк сожгли за меньшее.

Рассказчики могут использовать это Дополнение как возможность дать игрокам подсказки и предостеречь о будущих событиях. Рассказчик также может определить причину, по которой с персонажем относительно часто связываются.

• С вами связываются время от времени – возможно, три-четыре раза с тех пор, как вас наделили.

•• С вами связываются по несколько раз в сезон, сообщая, похоже, лишь мрачные послания.

••• Вы получаете сообщения по несколько раз в месяц.

•••• С вами связываются, как минимум, раз в неделю, предоставляя информацию различной важности.

••••• С вами связываются так часто, что вы предпринимаете меры предосторожности против несчастных случаев, к примеру, не плавая и садясь за руль в одиночку.

Ресурсы

Недавно охрана в особняке Романа-Смита была утроена, а старая сигнализация была заменена лазерами и электронными перегородками. Система работала хорошо, отгоняя волну потенциальных незваных гостей. Тем не менее, незнакомец в спальне Хэнсона Романа-Смита вошёл, похоже, беспрепятственно.

«Мы наблюдаем за вами», – объявила фигура. Его сделанный на заказ костюм резко контрастировал с мешковатым ночным бельём Хэнсона. «То, как вы манипуляциями заставили остальных превратить Клирвотера в пепел, почти удвоило ваши активы, не так ли? Истинный гений, в самом деле. Вы уже практически один из нас. Всё, что осталось – это инициация». Он улыбнулся зубастой улыбкой. «Всего лишь формальность».

«Разве…разве у меня нет выбора?» Хэнсон оцепенел.

«Полагаю, есть…не хочется быть банальным, но иначе мне придётся вас убить, поскольку вы знаете о нас. Таков наш закон». Незнакомец рухнул в чиппендейловское кресло у окна. «Нужно время для решения? Я подожду».

Хэнсон вздрогнул в своей кровати с балдахином. Его разум запятнала паника. И тогда незваный гость небрежно добавил: «Впрочем, я передумал: у вас нет выбора. Считайте это насильственным захватом».

Ресурсы описывают уровень жизни вашего персонажа, а не его ликвидные активы. Почти у всех есть как минимум одно-два очка в этой Черте – иначе у вашего персонажа есть маленькая квартира, побитый автомобиль, и он может позволить себе лишь самые основные инструменты охоты, такие как нелегальный пистолет и немного пуль. Или же у персонажа без Ресурсов нет практически ни гроша: он уличный босяк или всё ещё живёт с родителями. Опишите, откуда приходит доход; пренебрежение источником или бессмысленные траты могут быстро свести его на нет. Ваш персонаж может пустить своё имущество в расход ради денег, но чем быстрее он захочет это делать, тем меньше денег он получит. Многие охотники тратят почти весь свой капитал после наделения, когда деньги становятся бессмысленными по сравнению с уничтожением зла во плоти или защитой любимых.

Обратите внимание, что Ресурсы могут обеспечить деньги для покупки оружия и полувоенного снаряжения, но ваш персонаж, вероятно, не начнёт с чем-то из этого, и он не обязательно будет знать, как приобрести такие предметы.

• Вы живёте в кооперативном доме или квартире в чистой части города. У вас есть деньги на несколько покупок, таких как компьютер или хорошая машина. Или же вы можете жить в нищете и позволять себе покупку разнообразного оружия и снаряжения.

•• У вас есть «настоящая» работа и свой первый дом. У вас может быть одна хорошая машина или две старых. Поддержка семьи и ведение охоты серьёзно напрягают ваши финансы. Или же вы живёте в дешёвой квартире, но можете позволить себе хорошее снаряжение для охоты.

••• Вы владеете кое-какой собственностью и, возможно, второй хорошей машиной. Вы можете себе позволить сформировать пакет акций и часто ездить в отпуск за границу. Вы можете поддерживать семью и платить за орудия вашей тайной работы.

•••• У вас есть завидный дом или, возможно, несколько объектов недвижимости. Вы можете позволить себе членство в престижном загородном клубе, даже если вы редко играете в гольф. Коллеги-охотники рассчитывают, что вы будете обеспечивать группу снаряжением.

••••• Вы мультимиллионер. Нет практически ничего (и никого), что бы было недоступно для ваших покрытых Ролексами рук. Будьте осторожны: такое богатство часто порождает опасную зависть. Вы можете позволить себе практически любое оружие или боеприпасы, при условии, что вы можете его найти.

Сила Воли

Сила Воли определяет внутреннюю силу персонажа и способность справляться с неприятными обстоятельствами. В отличие от остальных Черт, у Силы Воли есть постоянный «рейтинг» и временный «запас». Рейтинг требуется для бросков или проверок, а запас «расходуется». Когда вы тратите пункт Силы Воли персонажа, вы должны вычеркнуть пункт из запаса (квадратик), а не из рейтинга (кружок). Рейтинг постоянен – если персонажу требуется зачем-то сделать бросок на Силу Воли, он делает его на основе рейтинга. Запас используется в течение истории.

Запас Силы Воли персонажа может достаточно сильно изменяться в течение истории или хроники. Он уменьшается на один пункт каждый раз, когда персонаж использует пункты Силы Воли, чтобы сделать что-то экстраординарное, например, сохранить самоконтроль или получить автоматический успех. В итоге, у него закончится запас Силы Воли, и он больше не сможет предпринимать действия, на которые он раньше был способен. Персонаж, который израсходовал весь запас Силы Воли истощен умственно, психически и духовно, и ему будет довольно сложно что-либо делать, так как у него не осталось духовного пыла на что-либо. Очки Силы Воли можно восстанавливать в течение

истории (см. ниже), однако вам стоит внимательно и бережливо относиться к запасу Силы Воли вашего персонажа.

Сила Воли измеряется по шкале от 1 до 10, а не от 1 до 5. У начинающего персонажа-охотника значение Силы Воли 3, если только её не увеличили на свободные очки.

• Бесхребетный.
•• Слабый.
••• Застенчивый.
•••• Неуверенный в себе.
••••• Уверенный.
•••••• Самоуверенный.
••••••• Непреклонный.
•••••••• Полностью контролирующий себя.
••••••••• Со стальной волей.
•••••••••• Непоколебимый.

Трата Силы Воли

Сила Воли – одна из наиболее активных и важных Черт в **Охотник: Расплата.** Из-за того, что существует множество способов тратить, восстанавливать и использовать Силу Воли, это Черта изменяется в игре чаще всего (за исключением Убеждённости). Сила Воли – крайне разносторонняя Черта, поэтому прежде чем играть убедитесь, что вы поняли, как правильно ее использовать.

• Вы можете истратить один пункт Силы Воли, что получить автоматический успех для одного действия. Бросок действия делается как обычно. Кубик, который означает неудачу, откладывается и считается автоматическим успехом, добавляющимся к любым другим успехам, полученным при броске. Если на всех кубиках выпали успехи, то за потраченное очко Воли добавляется ещё один успех.

Подобным образом за ход можно использовать лишь один пункт Силы Воли, но успех гарантирован и не может быть отменен даже провалом броска. Используя Силу Воли таким образом, можно добиться успеха просто сконцентрировавшись. В случае с расширенными действиями эти дополнительные успехи могут быть критичны для определения успеха или неудачи.

Примечание: Вы должны заявить, что тратите пункт Силы Воли еще до того, как сделаете бросок для действия персонажа – вы не можете отменить провал броска, истратив пункт Силы Воли в последнюю минуту. Так же, Рассказчик может решить, что в данной ситуации нельзя тратить пункт Силы Воли.

• Иногда Рассказчик может решить, что некоторые действия персонаж совершает автоматически, основываясь на своих инстинктах – например, отступает назад от глубокого провала или укрывается от взрыва. Рассказчик может разрешить вам потратить пункт Силы Воли, чтобы не совершать подобное рефлекторное действие. Так же по решению Рассказчика инстинкт может возобладать, и вам придется тратить несколько пунктов Силы Воли, чтобы продержаться несколько ходов. Иногда инстинкты можно преодолеть при помощи силы воли вашего персонажа, а иногда у вашего персонажа просто не остается выбора (т.е., у него закончились пункты Силы Воли или вы просто не хотите расходовать их).

• С разрешения Рассказчика игрок может истратить пункт Силы Воли, чтобы подавить проявление психоза. Если будет истрачено достаточно пунктов Силы Воли (сколько именно решает Рассказчик), персонаж может превозмочь и устранить свой психоз, так как отречение от психоза может послужить лекарством от умственного помешательства.

• Израсходовав пункт Силы Воли, ваш персонаж может игнорировать штрафы от ран в течение одного хода. Это позволяет персонажу превозмочь свою боль, чтобы

предпринять последнее героическое (или злодейское) действие. Однако, обездвиженный персонаж не может тратить Силу Воли подобным образом.

- Силу воли нельзя потратить на использование граней – ни для получения автоматического успеха на броске грани, ни на бросок атаки оружием, созданным с помощью грани (такой как Рассечение). Изменение бросков граней является сугубо областью Убеждённости.

Восстановление Силы Воли

Силу Воли можно не только тратить, но и восстанавливать. Ниже приведенные ситуации могут восстановить один или более пунктов Силы Воли, однако запас Силы Воли не может превысить его рейтинг. Рейтинг Силы Воли можно увеличивать лишь через трату очков опыта.

В основном, запас Силы Воли персонажа может восстанавливаться, когда он достигает цели или ему у него есть возможность восстановить уверенность в себе. В конце концов, специфические способы восстановления Силы Воли остаются на усмотрение Рассказчика. По этой причине Рассказчики должны быть благоразумны, когда разрешают персонажам восстанавливать Силу Воли – это могущественная и разносторонняя Черта, и если персонажи будут слишком полагаться на нее, то это может навредить истории.

- Запас Силы Воли персонажа полностью восстанавливается по окончанию истории (именно истории, а не сессии). Рассказчик может объяснить это тем, что персонажи достигли цели (или частично достигли) или самоутвердились каким-либо другим образом. Например, история закончилась для персонажей патовой ситуацией, они не смогли уничтожить могущественного монстра, но им удалось помешать его планам, что позволяет им восстановить свой запас Силы Воли.
- (На выбор Рассказчика) Персонажи восстанавливают один пункт Силы Воли каждый день, когда они просыпаются. Это легко учитывать и дает персонажам источник постоянного восстановления Силы Воли.
- (На выбор Рассказчика) Если персонажу удается выполнить какую-то экстраординарную цель, Рассказчик может наградить его пунктом Силы Воли. К примеру, если охотнику удаётся не дать банде вампиров вломиться в его дом и убить его семью, то персонаж может восстановить очко Силы Воли (а, возможно, и больше).
- (На выбор Рассказчика) Если персонаж ведет себя в соответствии с Архетипом своей Натуры, Рассказчик может вознаградить его пунктами Силы Воли, от одного до трех (в зависимости от заявленного в описании Архетипа). Например, если персонаж-Директор разрабатывает план атаки на оборотня, и план проходит как по маслу, то персонаж может получить очко Силы Воли.

Рассказчики так же могут создавать собственные системы восстановления Силы Воли, которые будут больше подходить их труппам. Манера, в которой Рассказчик разрешит (или не разрешит) восстанавливать Силу Воли может определить все настроение хроники. Будьте осторожны: раздавайте очки Силы Воли справедливо, чрезмерное использование Силы Воли может разрушить всю историю.

Добродетели

Во время обычной жизни у вашего персонажа были ценности, принципы и убеждения, касающиеся правильного и неправильного, добра и зла или Небес и Ада. Его ценности, вероятно, были оттенками серого между чёрно-белыми крайностями в любой теме: «Наверное, Бог есть, но место, куда отправляются души после смерти? Не знаю…» Идеи и принципы вашего персонажа, вероятно, были довольно обычными, разделяемыми другими, пусть даже и без его ведома или не местными.

Всё это изменилось, когда ваш персонаж оказался не в том месте и не в то время – почти случайно там, где проявилось зло. Неожиданно его наделили. Все его предыдущие представления и идеалы были мгновенно сведены на нет. Всё, что он считал само собой разумеющимся, продемонстрировало свою ложность, и оказалось, что мир никогда не был

тем местом, каким он казался. Всё старое было стёрто, и персонажу пришлось начать всё сначала.

Но даже в этой кошмарной новой реальности идеалы и убеждения вашего персонажа оказывают существенное влияние на то, кем он является – осознаёт он это или нет. Реакция вашего персонажа на ходячие ужасы вокруг определяет направление его нового бытия. В момент наделения Вестники – за неимением лучшего термина – по-видимому, измеряют его полезность в войне против сверхъестественного.

Хотя охотники не в курсе какой-либо классификации их рода, среди наделённых возникает три примерных типа личности, основанных на их предыдущих философиях. Члены этих групп разделяют приблизительно схожие подходы и идеи о монстрах и охоте, от самого момента перерождения до момента, когда они становятся лишь статистикой в идущей войне. Эти три группы, в игровых целях названные Добродетелями – Рвение, Прозрение и Милосердие. Они все различаются в трактовке того, как нужно относиться к монстрам: зуб за зуб, око за око; с мыслью о конечном итоге войны и такими вопросами, как «что вы такое» и «что мы такое?»; или с разумным состраданием к существам, которые могут страдать в этой реальности так же, как отверженные страдают в любом мире.

Таким образом, сама личность зарождающегося охотника определяет его роль и цель в отношении сверхъестественного, будь то уничтожить его, понять или спасти то, что можно восстановить. Добродетели определяют, кем охотник является и кем он стал. Одно из этих стремлений является основной Добродетелью персонажа. При создании персонажа вы получаете три очка Добродетелей. Рейтинг основной Добродетели никогда не может быть превышен рейтингом остальных Добродетелей. Если его основная Добродетель – Милосердие, то его рейтинги Рвения и прозрения не могут превышать рейтинг Милосердия (они могут быть равны ему, но не могут быть выше).

Три Добродетели

Каждая из трёх Добродетелей означает что-то своё для каждого охотника; ни один человек не может согласиться с другим по поводу того, насколько далеко надо заходить в охоте, какой план надо осуществлять для сражения с неизведанным, или каких существ стоит щадить, а каких нет. Охотники берутся за дело по своим собственным причинам, и зачастую умирают на своих собственных условиях. Тем не менее, три Добродетели – линзы, которые фокусируют восприятие охотника – можно обобщить. Вы должны определить собственные причины вашего персонажа вести войну с сверхъестественным и то, что он надеется достичь. Ответы, к которым вы придёте, отразят его основную Добродетель.

Милосердие

Эта Добродетель предполагает, что в каждом существе есть нечто, достойное спасения. Она прежде всего ценит уважение и деликатность. Нельзя ничего забирать, пока не будет предпринята попытка дать что-то взамен. Решения проблем лежат посередине, а не в противоположных лагерях.

Милосердные смотрят на отравляющих мир монстров и ищут тех, кто искупает ошибки остальных. Если произошедшие от людей существа оступились, то этих людей, вероятно, можно спасти. Но эта точка зрения не делает Милосердных наивными. С беспощадными нужно разобраться, чтобы спасти беззащитных, чтобы защитить любую непорочность, какая могла ещё остаться. Более того, когда им поручено защищать свободных и неиспорченных, Милосердные становятся решительнее и опаснее даже самых чрезмерных Ревнителей.

Прозрение

Эта Добродетель основана на вопросах и поисках ответов. Жизнь сложна и непонятна. Как можно утверждать, что всё понимаешь, если не спрашиваешь все вопросы

и не ищешь все ответы? Поспешные действия или решения могут принести больше вреда, чем пользы. Вдумчивость и свобода – ключи к единству и согласию.

Прозрение в охоте проявляется при отказе принимать общеизвестные истины и в критической проверке предположений. Может казаться, что чудовища контролируют мир, но стоит ли уничтожать каждое из них на улицах, когда им по силу создать новых? Каков план? Какова цель охоты? Бег кругами никуда не продвинет. Как можно освободить людей от сверхъестественной тирании раз и навсегда?

Рвение

Эта Добродетель – принципиальная вера в идею ради неё самой, будь то религия, справедливость, идеология или просто отказ принимать текущее положение дел. Правильное и неправильное разделяют чёткие линии, в которых мало или совсем нет оттенков серого. Существует идеальный ответ на любую возникшую проблему, и к нему нужно стремиться и сражаться за него, при необходимости.

Рвение в охоте проявляется в простой нетерпимости к сверхъестественному. Мир явно находится во власти омерзительных существ, которые развращают всё, чего касаются. Их руки надо отсечь, а жизни погасить. Полумеры означают полусвободу или полусправедливость. Стоит ли обладать чем-то, за что не стоит умереть?

Добродетели и Кредо

Роль вашего персонажа в охоте не останавливается на его Добродетели. Добродетели подобны названиям отделов на работе. У вашего охотника также есть личная должность. В **Охотник: Расплата** работа персонажа – это его кредо: его цель или роль, которую он исполняет на охоте (см. Главу 3 для большей информации о кредо). Каждое из кредо сцеплено с Добродетелью, которая называется его основной Добродетелью. Кредо Рвения – Мститель, Судья и Защитник. Кредо Милосердия – Спаситель, Мученик и Невинный. У Прозрения есть только одно кредо, о котором осведомлены охотники: Провидец. Таким образом, Рвение – основная Добродетель Мстителей, Судей и Защитников. Милосердие – основная Добродетель для Спасителей, Мучеников и Невинных. Прозрение – основная Добродетель Провидцев.

Ваш персонаж в основном охотится согласно убеждениям его основной Добродетели, но направляет его кредо. Персонаж с основной Добродетелью Рвение верит в уничтожение сверхъестественного. Но если он Судья, то он достигает этой цели стратегией, холодным расчётом и терпением. Защитник стремится уничтожить сверхъестественное через контрудары, лажные удары и просто изматывание противника, всё это время защищая настоящую цель врага. Мститель же верит в уничтожение через прямые и рискованные действия. Мстители не глупы, они просто решительны и прямолинейны.

Во время создания персонажа вы можете выбрать, к какому кредо принадлежит ваш персонаж, до определения его Добродетелей, но эти два понятия взаимосвязаны. Кредо – прямое следствие основной Добродетели вашего персонажа, а его основная Добродетель должна быть совместима с его кредо. Что касается того, насколько неизвестные создатели охотников заботятся о них, то наделённые идут против ночи своим собственным путём и просто усилены для того, чтобы следовать ему. Персонажи не обладают Добродетелями или кредо – или гранями – до наделения.

Несколько Добродетелей

У вашего персонажа есть кредо и основная Добродетель, но у него также могут быть значения у любой Добродетели, основной или нет. (Рейтинг основной Добродетели просто не может быть превышен рейтингами остальных.) Значения в нескольких Добродетелях отражают понимание различных целей охоты – к примеру, не только уничтожать, но и найти объяснение для сверхъестественных существ и, возможно, даже пощадить некоторых. В Мире Тьмы редко бывает одно решение для любых проблем. Персонажи с широкими взглядами понимают это и могут выбрать лучшее решение для

имеющейся проблемы. Ваш персонаж может взорвать здание, в котором зомби удерживает заложников; он прикончит ходячую погибель, но при этом будут убиты беззащитные люди. Или же, обман зомби или даже рассмотрение его требований в надежде принести покой измученной душе могут без вреда разрешить ситуацию.

Возможность обладать значениями в любой Добродетели, кажется, практически намекает на желание Вестников наличия обширной базы у некоторых наделённых. Такие охотники не обязательно становятся явно могущественными, но зато они оказываются способными и гибкими. Добродетели вашего охотника используются для приобретения граней. Крепкий фундамент в нескольких Добродетелях делает для охотника доступными различные грани, а не только грани одной Добродетели или кредо. К примеру, у Спасителя могут быть очки в Рвении и Прозрении – и, таким образом, грани от путей кредо этих Добродетелей. Получается, что у разностороннего персонажа больше оружия для охоты, что даёт ему больше возможностей, чем у его высокоспециализированного, узко мыслящего союзника. Таким образом, эти гибкие, средней силы охотники противопоставляются их специализированным и, вероятно, сильным союзникам. Но, конечно же, встаёт вопрос о том, для какой цели была стимулировано это различие?

Помните, что все Добродетели вашего персонажа могут быть увеличены по ходу игры, но его основная Добродетель не может быть превышены значениями других Добродетелей.

Добродетели и грани

Грани вашего персонажа – это силы, дарованные ему в момент наделения. Полный список граней смотрите в Главе 5. Доступные грани являются следствием кредо персонажа и распределения очков Добродетелей.

Грани принадлежат путям, соответствующим кредо. Силы, перечисленные в кредо Невинности, образуют путь Невинности. Силы, указанные в кредо Суда, составляют путь Суда. Основной путь вашего персонажа – это путь его кредо. Основной путь персонажа-Мученика – это путь Мученичества. Прогресс вашего персонажа в этом пути определяет, какими другими силами ему позволено обладать.

Грани приобретаются в порядке возрастания на пути. Вы не можете приобрести первоуровневую силу Защитника и затем прыгнуть к третьему уровню; каждая грань пути является необходимым требованием для приобретения грани уровнем выше.

Добродетели определяют, какие грани вы можете приобрести. Вы можете выбрать грань из любого пути, для которого у персонажа есть соответствующая Добродетель. То есть, у персонажа с рейтингом в Милосердии, могут быть силы из путей Спасителя, Мученика или Невинного. У персонажа с рейтингом Рвения могут быть грани из любого из путей Мстителя, Судьи или Защитника. Не важно, являются ли эти пути вашим основным путём вашего персонажа, или являются ли эти Добродетели основной Добродетелью вашего персонажа.

Единственное условие выбора граней из путей, отличных от основного – рейтинг грани в других путях не может превышать наибольший рейтинг грани в основном пути. Таким образом, у Провидца с гранью Провидца третьего уровня могут быть силы других путей. Эти другие грани просто не могут быть четвёртого уровня или выше. Защитник с гранью второго уровня в основном пути не может владеть силами третьего или выше уровня.

У вашего персонажа даже могут быть грани из путей, принадлежащих той же Добродетели, что и основной путь. У Защитника могут быть грани Мстителя и Судьи. Но эти пути всё также не могут превышать самую высокоуровневую грань вашего персонажа.

Грани приобретаются на очки Добродетели. Стоимость грани в очках Добродетели равна её уровню. Таким образом, грань первого уровня стоит одно очко соответствующей Добродетели. Грань второго уровня стоит два очка Добродетели. Чтобы получить грани и первого и второго уровня в одном пути, нужно потратить в сумме три очка Добродетели. Обладание в одном пути гранью четвёртого уровня и всеми гранями, которые ниже неё, в

сумме стоит 10 очков Добродетели. Помните, что для приобретения грани в пути вы должны обладать гранью на уровень ниже.

Очки Добродетели вашего персонажа могут быть направлены только на одну грань за раз. Вы не можете использовать 1 Милосердие, чтобы получить силы первого уровня и от Спасителя и от Мученика и от Невинного. На это очко Добродетели можно приобрести только одну грань из одного из этих путей. То же самое верно и для траты нескольких очков Добродетели на приобретение граней более высокого уровня. Если у вашего персонажа есть грань Мстителя первого уровня, и вы решили приобрести силу второго уровня, необходимые для этого дополнительные очки Добродетели тратятся на эту новую грань; их нельзя использовать для приобретения любой другой силы Рвения.

Стоимость сил определяет Таблица стоимости граней.

Обратите внимание, что рейтинги Добродетелей вашего персонажа не уменьшаются при выборе граней. У охотника с Милосердием 3 оно не уменьшается до Милосердия 2, когда он получает грань Спасителя первого уровня. Добродетели просто отмечают предел для уровня граней, которыми ваш персонаж может обладать.

Трата «неиспользованных» очков Добродетели

Вы также можете – в ожидании утверждения Рассказчиком – использовать другой подход к приобретению граней на очки Добродетели вашего персонажа. Вы не обязаны копить очки Добродетели на приобретение следующей грани в пути. Вы можете тратить очки Добродетели при их получении персонажем на приобретение низкоуровневых граней в различных путях.

Если у вашего Спасителя есть 2 Милосердия и грань Спасителя первого уровня, у него не будет достаточно очков для получения грани Спасителя второго уровня (или любой грани Милосердия второго уровня, если уж на то пошло). Однако, он может потратить второе, «неиспользованное» очко Милосердия на приобретение силы первого уровня из другого пути Милосердия – Невинного или Мученика.

У Судьи с 9 Рвением есть грань Суда третьего уровня, но у него недостаточно очков для получения грани четвёртого уровня (для неё ему нужно 10 Рвения). Однако, он никогда не выбирал низкоуровневые грани из двух других путей Рвения, и его игрок решает сделать это сейчас. У него есть три «неиспользованных» очка Рвения (его первые шесть были отданы на грани Суда с первого по третий уровень). Игрок тратит одно очко на грань Мстителя первого уровня и ещё два на грань второго уровня.

Приобретение граней низкого уровня на «неиспользованные» очки Добродетели имеет свою цену (разве не у всего есть цена?). Эти очки теперь должны быть отмечены как «потраченные». Их нельзя засчитать в суммарное количество очков Добродетели вашего персонажа, когда вы попытаетесь получить следующую грань на пути. Спаситель в примере выше «потратил» неиспользованное второе очко Милосердия. Это означает, что оно не будет учитываться при приобретении грани Спасителя второго уровня. Вместо обычных для этой силы 3 Милосердия ему теперь будет нужно 4 очка Милосердия.

Судья в примере выше «потратил» три неиспользованных очка Рвения. Они не будут учитываться при получении грани Суда четвёртого уровня. Поскольку Добродетели не могут быть выше 10, этот Судья никогда не сможет получить эту силу. Но у него есть две новых низкоуровневых грани для решения своих проблем.

Таблица стоимости граней

Уровень грани	Стоимость уровня в очках Добродетели	Необходимое суммарное количество очков Добродетели
Первый	Одно	Одно
Второй	Два	Три
Третий	Три	Шесть
Четвёртый	Четыре	Десять
Пятый	Пять	Недоступно

Чтобы обозначить то, что очко Добродетели было потрачено на грань, поставьте галочку в колонке «Трата» на листе персонажа напротив потраченного очка Добродетели. Эта колонка является простым методом учёта того, как вы тратите очки Добродетели персонажа.

Трата неиспользованных очков Добродетели обеспечивает вашего персонажа обширной базой граней для столкновения с неизведанным. Доступ к различным граням может спасти ему жизнь. Однако, трата «неиспользованных» очков Добродетели также не даст вашему персонажу заполучить самые мощные грани пути. Таков выбор: гибкость или специализация. Ваш персонаж может продолжать распределять «неиспользованные» очки Добродетели на грани низкого уровня, которых у него ещё нет, при условии, что грань самого высокого уровня в его основном пути не будет превышена любой из остальных сил. Это предел, до которого вы можете расширять возможности вашего персонажа действовать в любых обстоятельствах.

Получение Добродетелей и граней

Вы получаете три очка Добродетелей при создании персонажа. Дополнительные очки можно получить во время игры, рискуя Убеждённостью. Рейтинг Добродетели нельзя повысить очками опыта. Добродетели отражают цели вашего персонажа в охоте, которых он добивается только в ходе самой охоты. Таким образом, увеличение Добродетелей происходит просто в самой охоте, а не через какие-либо определённые тренировки, обучение или образование. Такие усилия относятся к сфере деятельности очков опыта, которые можно потратить на увеличение более обыденных Черт персонажа, таких как Атрибуты и Способности.

Поскольку грани приобретаются на очки Добродетелей, у вашего персонажа не появятся новые грани, пока его Добродетель не поднимется в достаточной степени. Смотрите Убеждённость и Главу 5, чтобы получить информацию о получении новых граней.

Последствия высокой Добродетели

Персонаж, который не только преследует ужасы этого мира, но и выживает при этом, является очень опытным, очень удачливым или очень сильным – или всем этим одновременно. Охотник, посвятивший себя определённой Добродетели – тот, кто строго следует только одной цели, например, уничтожению сверхъестественного (Рвение) – со временем достигает высокого рейтинга Добродетели и обретает все соответствующие грани. В итоге он может достичь пределов того, на что способно человеческое существо в походе против ночи (рейтинга 10 Добродетели). Охота становится его одержимостью, единственным смыслом его существования. Охотник буквально становится самой охотой. Такие люди безжалостны, упрямы, решительны, смертельны – и, вероятно, даже не являются больше людьми.

Слухи в Интернете говорят, что за всё недолгое время существования наделённых лишь несколько человек, возможно, достигло этого состояния. Насколько известно, эти крайне редкие индивиды стремятся выйти за рамки того, на что они способны. Их судьбы описывают различные истории: одни охотники якобы решили овладеть всеми сторонами охоты (в терминах механики – завершить все три Добродетели вместо одной). Другие говорят, что эти наделённые увлеклись поиском тех, кто создал охотников. А также есть истории, которые утверждают, что одинокий экстремист ищет средства получить силу, которая, как он чувствует, существует, но недосягаема для него…

Ваш персонаж станет одним из благословлённых – или проклятых – если он когда-нибудь достигнет вершин охотничьего совершенства: рейтинга 10 Добродетели. Большинство умирает, просто пытаясь преуспевать ночь за ночью, защищая свою семью и друзей, вместо того, чтобы гнаться за эгоистичным, неуловимым мастерством.

Тех же, кому не за что сражаться, или у кого нет никаких других причин для существования, в неведомом ожидают пределы потенциала наделённых. Однако, негативные последствия испытания этих пределов приходят значительно быстрее. При 7

Рвении, Прозрении или Милосердии, и за каждое очко свыше, ваш персонаж автоматически получает психоз.

Эти странности, мании или одержимости определяет Рассказчик. Они должны подходить личности вашего персонажа и соответствующей высокоуровневой Добродетели. Ваш персонаж начинает оставлять свою личность ради охоты, становясь почти подобным машине в следовании за врагом и своими пределами. Близкие отбрасываются в сторону. Прежние ценности игнорируются. Традиционные заботы, такие как поиск работы, убежище и даже еда, кажутся незначительными. Вы обязательно должны отыгрывать психоз вашего персонажа и постепенное изменение личности.

Психозы, с разрешения Рассказчика, можно заглушить через отыгрыш и трату Силы Воли, но только если произойдёт достаточно травмирующее или меняющее событие, которое изменит линию поведения персонажа – что-то, что освободит его от мышления охотника. Профессионалы даже могут диагностировать психозы и провести их лечение, но те будут держаться до тех пор, пока охотник продолжает свой поход. Иногда полный отказ от охоты является единственным здравым способом вернуть свою личность и здравомыслие. Но у отставки есть своя нравственная цена: как долго наделённый сможет бездействовать, видя, как чудовища охотятся на беззащитных?

Обратите внимание, что охотников, которые достигли таких неясных высот и зашли так далеко в войне, часто неправильно понимают их приземлённые коллеги. Совершенные приверженцы начинают воспринимать цели, которые нижестоящие охотники не способны понять. Для Судьи-экстремиста, стремящегося к «высшему благу», может показаться разумным выпустить ядовитый газ, чтобы добраться до оборотней в корпорации. Провидец, который начал видеть закономерности в войне, не воспринимаемые другими, может требовать следования его планам, сколько бы жизней и ресурсов они не стоили. Мученик, который считает жертвование окончательным избавлением от сверхъестественного, может взять на себя смелость «жертвовать» теми, кто этого не желает. Цели этих экстремистов могут выйти за любые границы, которые способно понять большинство охотников.

В мире, где всё население понятия не имеет об истине, где власти контролируются врагом, и где охотники несут своё бремя в одиночестве, наделённые должны поддерживать порядок среди своих. Избранные, которые заходят слишком далеко или теряют цель из виду, могут стать целями себе подобных. Более чем один отщепенец или экстремист погиб от рук своих коллег.

Убеждённость

Внутренняя сила и стремление охотиться вашего персонажа измеряется через Убеждённость. Эта Черта может принимать значения от 1 до 10 и быстро растёт и падает, когда её тратят и восстанавливают. Убеждённость есть у всех наделённых; они получают её вместе с Добродетелями и гранями, когда их выбирают.

У обычных людей и сверхъестественных существ нет Убеждённости. Более того, эта Чета может быть использована только для «питания» граней охотников, для сопротивления влиянию и контролю силами существ и для усиления чувств охотника по отношению к присутствию сверхъестественного. Да, у вашего охотника есть и Сила Воли, но её нельзя использовать для получения автоматического успеха или совершения любого трюка, в котором задействованы грани охотников. Подобные эффекты полностью принадлежат Убеждённости. Сила Воли же используется, когда охотники совершают «обыденные» действия, такие как прыжки между зданиями, подъём тяжёлых предметов или бодрствование. Убеждённость никак не влияет на эти действия, которые человеческое тело способно выполнить полностью своими силами.

Рейтинг начальной Убеждённости вашего персонажа определяется его кредо. Это значение можно увеличить в ходе создания персонажа за счёт траты свободных очков.

Изменение Убеждённости

Когда охотники контактируют со сверхъестественным и используют свои грани, Убеждённость обычно быстро прибывает и убывает. Внимательно следите за текущим значением Убеждённости вашего персонажа. Это может оказаться жизненно важным.

Когда вы тратите Убеждённость или рискуете ею в броске грани, это считается рефлекторным действием.

Трата Убеждённости

Убеждённость позволяет охотникам вести их борьбу. Поскольку обычные люди без этой Черты сошли бы с ума от ужаса перед монстрами, или были бы полностью уязвимы перед сверхъестественным, Убеждённость даёт охотникам шанс на победу. Трата очка Убеждённости даёт вашему персонажу на время сцены указанные ниже преимущества.

Обратите внимание, что если ваш персонаж не потратит Убеждённость, то он не получит ни одно из этих преимуществ и для сверхъестественных эффектов будет считаться обычным человеком. Это означает, что его разум, эмоции и тело могут попасть под контроль монстра с соответствующими силами. Это также значит, что он не обратит внимание, будет одурманен или испуган внешностью монстра. Обычно это приводит к убеганию в ужасе, попыткам дать обыденное объяснение увиденной сцене или полному забыванию событий, словно они никогда и не происходили.

Кроме того, трата Убеждённости для получения следующих преимуществ не препятствует возможности вашему персонажу один раз за сцену рискнуть Убеждённостью в связанном с гранью броске.

Восприятие: Ваш персонаж может воспринимать сверхъестественные сущности, которые иначе невидимы для него. Охотники называют эту способность вторым зрением. Некоторых чудищ легко заметить. Оборотни в их ужасной форме человека-зверя очевидно не являются людьми. Ковыляющие трупы, выходящие питаться эмоциями несчастных жертв, видны яснее ясного. Убеждённость не обязательна для распознания монстров, которых может видеть любой. Однако, очко Убеждённости позволит вашему персонажу определить присутствие скрытых поблизости в пределах видимости монстров. К примеру, существо, использующее силы или магию для маскировки или сокрытия у всех на виду, становится видимым вашему персонажу.

Второе зрение также ценно для наделённых тем, что оно позволяет распознавать всех сверхъестественных существ, как нелюдей или нежить. Пункты внизу подробно рассказывают об этом охотничьем зрении и детализируют силы, приходящие с вторым зрением.

- Духи или призраки, присутствующие в материальном мире, выглядят для вашего персонажа материальными. Они могут быть очевидно мёртвыми – сгоревшими, сломанными, разложившимися, ранеными или расчленёнными – или они могут выглядеть совершенно обычными людьми, но охотник знает, что они неестественны. Недавно умерших зачастую сложно отличить от живых, особенно, если на них нет очевидных знаков смерти, и они носят современную одежду. Но охотники со вторым зрением заметят нездоровую бледность, выявят запах могилы или почувствуют холодный ветер. Хотя эти знаки указывают на сверхъестественное, они не раскрывают автоматически истинную природу существа. Чтобы действительно распознать неупокоенного духа, могут потребоваться грани для опознания сверхъестественного.
- Духи и существа, которые вселились или скрылись в человеческом теле, выглядят как наложенные на своих жертв образы. Непосредственно видимость вселившегося не позволяет охотнику навредить вторженцу, но охотник будет знать о нём.
- Существа, которые притворяются людьми или приняли человеческую внешность или форму, отмечаются как нелюди. Истинная природа существ не раскрывается – это входит в сферу таких граней, как Распознание, Освидетельствование и Освещение – но существо воспринимается как нелюдь. Возможно, вашего охотника пробирает холод в присутствии существа, «человек» странно мерцает, отбрасывает тень при полном освещении, или человеческое лицо на мгновение сменяется чудовищным ликом.

Убеждённость и реагирование

Трата очка Убеждённости в ходе сцены позволяет защитить вашего персонажа от сил, иллюзий и контроля монстров. Но для охотника будет затратным и изматывающим тратить Убеждённость каждый раз, как он входит в новую область, или меняется сцена. Мощная паранойя не сможет поддерживать запасы Убеждённости вашего персонажа, если вы будете постоянно тратить очки.

Поскольку было бы совсем не весело рассказывать истории об охотниках, в ужасе сбегающих от сверхъестественного, у Рассказчиков есть вариант позволить персонажам использовать Убеждённость для реагирования на монстров, вместо того, чтобы постоянно тратить её в начале каждой сцены. То есть, вы не должны тратить Убеждённость, чтобы воспринимать монстров или сопротивляться им, до момента раскрытия. Мерцающая тень предупреждает вашего охотника об опасности. Непроходящий запах могилы намекает на присутствие ходячего мертвеца. Причудливые, блуждающие мысли сигнализируют о ментальном вторжении существа, способного манипулировать разумом. Рассказчик сообщает признаки проблемы, если они есть. Каким бы ни было предупреждение, ваш персонаж может отреагировать, воспользовавшись вторым зрением для защиты. Для вас это означает трату Убеждённости тогда, когда проблема очевидна, а не каждый час или в каждом новом помещении.

Чтобы потратить Убеждённость на то, чтобы успеть отреагировать на признаки сверхъестественного, сделайте бросок Интеллекта, Восприятия или Сообразительности + рейтинг основной Добродетели со сложностью 6. Рассказчик определяет, какой Атрибут использовать, основываясь на предупреждающем о проблеме стимуле – обоснованная догадка (Интеллект), физические указания (Восприятие) или просто «чувство опасности» (Сообразительность). Рассказчик также может заменить рейтинг основной Добродетели на Бдительность, Осведомлённость или Интуицию, основываясь, опять же, на форме предупреждения.

Рассказчик даже может сделать бросок реакции действием сопротивления Скрытности существа или броску силы, которую существо использует в присутствии персонажа. Незаметная попытка повлиять на разум вашего персонажа может пройти полностью незамеченной. В некоторых случаях Рассказчик может сделать «бросок реакции» за вас, ожидая провала или неудачи, в случае которых ваш охотник никогда не поймёт, что рядом действовал или влиял на него монстр.

Позволять ли персонажам активировать второе зрение в качестве реакции на предупреждающие знаки, вместо того, чтобы активировать его заранее в качестве постоянной защиты – решать Рассказчику. Это позволит игрокам сберечь бесценную Убеждённость для случаев, в которых она действительно нужна, и может добавить в истории немного страха и дрожи. Принятие бросков реакции также позволит Рассказчику вводить существ без предупреждения для персонажей: призрак может скрываться рядом с наделёнными, но не пытаться сблизиться с ними и не привлекать к себе внимания. Персонажи без активного второго зрения, вероятно, не увидят его и не почувствуют его присутствия, пока Рассказчик не потребует сделать бросок реакции. Кто знает, что этот дух сможет узнать об охотниках или сделать с ними, только из-за того, что игроки захотели сберечь Убеждённость для случая, когда она, по их мнению, будет необходима.

Если одни охотники распознают сверхъестественную угрозу (их броски реакции успешны), а другие нет (их броски провалились), то Рассказчик решает, могут ли все потратить Убеждённость. Бдительные охотники могут предупредить союзников. Однако сверхъестественная активность может быть слишком разрозненной, незаметной или быстрой, чтобы «медлительные» охотники смогли отреагировать. Результатом может быть то, что одни наделённые смогут видеть врага и взаимодействовать с ним, тогда как другие будут действовать так, как обычные люди в присутствии монстров – они, вероятно, убегут в страхе, впадут в ступор или в истерику. Такова цена усилий по сохранению Убеждённости.

Если в игре используется «пассивная» Убеждённость, то все игроки должны знать об этом заранее. Персонажи по-прежнему могут по желанию активировать второе зрение и связанную с ним защиту (игроки как обычно тратят пункт Убеждённости), но броски реакции представляют своего рода запасной вариант.

Это чутьё на нелюдей используется даже тогда, когда существа во всех мыслимых отношениях выглядят как обычные люди. Ведьма или колдун могут быть совершенно смертными и с виду неотличимыми об обычных людей, но охотник с активным вторым зрением знает, что с этим человеком что-то не так. Оборотень в человеческой форме кажется непримечательным, но для охотников со вторым зрением он явно выглядит нечистым.

Однако, второе зрение не объясняет и не раскрывает, что именно в этих выглядящих как люди существах «неправильно». Чтобы узнать больше о цели, нужны грани, которые распознают сверхъестественных существ.

- Ваш персонаж также становится невосприимчив к иллюзиям. Он способен видеть сквозь искусственные галлюцинации. Существа, пытающиеся скрыться у всех на виду, видны совершенно ясно. Если существо создаёт ложный образ, звук, запах или тактильное ощущение – что-то бесплотное или нереальное – ваш персонаж явственно воспринимает это как ненастоящее.

Самоконтроль: Сверхъестественным образом созданный страх не влияет на вашего персонажа, когда он тратит очко Убеждённости. Ужасающие сцены искажённых людей и существ, активность полтергейста или непостижимые образы могут быть пугающими, но они не заставят вашего персонажа невольно сбежать или как-то ещё помешают действовать.

- Аналогичным образом, ваш персонаж помнит встречу с ужасающими существами в случаях, когда иначе бы его разум заблокировал эти воспоминания ради сохранения здравомыслия. Он выдерживает их, но это не означает, что оставшиеся образы будут менее тревожащими или навязчивыми.
- Ваш персонаж невосприимчив к любой форме сверхъестественного контроля разума или эмоций. Его волю нельзя подавить.
- Попытки контролировать тело вашего персонажа одной силой воли или вселиться в него автоматически проваливаются.

Сниженная защита

Предоставляемая Убеждённостью защита позволяет охотникам вести их борьбу против сверхъестественного и оставаться вне контроля и влияния монстров. Но Убеждённость нельзя тратить для защиты постоянно; очки просто заканчиваются, и охотник остаётся без сил. Кроме того, охотникам, как и всем людям, нужно спать, и они так же, как и все, уязвимы во время сна. Если охотник подвергнется сверхъестественному контролю разума, эмоций или тела в то время, когда его защита снижена, они подействуют на него так же, как и на любого человека (если только Рассказчик не позволит своего рода инстинктивную трату Убеждённости – смотрите врезку Убеждённость и реагирование).

У большинства влияющих сил кратковременное действие; существа контролируют или используют уязвимые разум и тело охотника мгновение или несколько минут. Эффект быстро проходит. У других влияющих на разум или тело сил действие долговременное – часы, дни или даже недели. Затронутый одной из этих сил беззащитный охотник может какое-то время испытывать их влияние. Однако, если в этот период охотник потратит очко Убеждённости, может произойти, по выбору Рассказчика, один из двух вариантов: либо предоставляемая Убеждённостью защита разрушит сверхъестественный контроль, и охотник будет полностью владеть собой, либо у персонажа будет полный контроль на время сцены, в которую потрачена Убеждённость. После окончания сцены влияние монстра на разум или тело вернётся.

Обнаружение охотников

Второе зрение не отмечает других наделённых как что-то нечеловеческое, если только наделённый не раскрывает свои карты. Никаких аур, вспышек силы или странных образов не появится перед наделённым, глядящим на одного из своих, пока цель не активирует грань. Аналогично, ни одна из сил – ни даже Распознание, Освидетельствование или Освещение – не раскроет «неактивного» охотника; он будет казаться совершенно обычным человеком для любого избранного с этими силами. Возможно, единственный способ, с помощью которого они могут почувствовать присутствие друг друга без демонстрации граней – через Способность Осведомлённость, и даже этот способ работает только с разрешения Рассказчика.

Большинство охотников настаивает на своей человечности, невзирая на свои фантастические способности, и в качестве доказательства этого указывает свою «анонимность» для второго зрения. Они не сверхъестественные существа, а просто люди, благословлённые (или обречённые) некой высшей силой, мутацией, эволюцией или чем-то ещё, что соответствует их представлениям о происхождении охотников. Другим наделённым сложно провести такую резкую черту между ними и их сверхъестественными противниками, что приводит этих охотников к мысли о том, в чём между ними разница на самом деле.

Отсутствие способов распознания охотников означает, что наделённым приходится проявлять инициативу в поиске и идентификации друг друга. Им приходится предпринимать попытки к сближению для установления контакта, иначе они проглядят друг друга среди беззащитных.

Представьте, что в спящее тело охотника забрался призрак и начал незаметно манипулировать его действиями в период бодрствования. Возможно, призраку даже удастся скрывать своё присутствие какое-то время. Однако, когда по какой-либо причине персонаж потратит пункт Убеждённости для активации защиты, Рассказчик решает, что призрак внезапно выбрасывается из неподозревающего тела. Только вообразите его ужас!

Теперь представьте кровососа, который внедрил указание в разум ничего не подозревающего охотника (в той сцене не была потрачена Убеждённость для защиты персонажа). Жертве было приказано на протяжении нескольких дней сообщать информацию о товарищах-охотниках по электронной почте. В течение этого периода охотник потратил очко Убеждённости, чтобы активировать защиту от другого монстра. Рассказчик решает, что в этой сцене вливание энергии удерживает персонажа от раскрытия секретов. Но после неё он продолжит продавать своих друзей.

Рассказчик также может предупредить охотника о любом сверхъестественном влиянии, когда потрачено очко Убеждённости. Неожиданное осознание позволит персонажу получить помощь или постараться освободиться, даже если внешний контроль восстановится, когда «выветрится» потраченное очко Убеждённости.

Рассмотрим крота из примера выше. Он машинально раскрывал информацию о своих союзниках-охотниках, и вот он потратил очко Убеждённости, чтобы разобраться с каким-то посторонним существом. Рассказчик решает, что в момент ясности охотник осознаёт ошибки последних нескольких дней. Он в ужасе понимает, что находится под сверхъестественным контролем и не может от него избавиться. Можно продолжать тратить Убеждённость для защиты, но её запасы со временем закончатся. Он также может обратиться к другим охотникам за помощью, но будет по-прежнему стараться сообщать информацию, когда его Убеждённость закончится. Возможно, охотникам придётся запереть персонажа ради его – и их – собственного блага. Возможно, они отправятся на поиски мучителя персонажа и будут вынуждены оставить ставшего жертвой охотника, поскольку тот стал возможной помехой.

Прерогатива Рассказчика

Трата очка Убеждённости, чтобы получить второе зрение и защиту от влияния на разум, эмоции и тело – это довольно мощное средство противостояния сверхъестественному. Когда охотники противостоят слабым вампирам, недавно восставшим зомби, недавно умершим призракам или колдунам-новичкам, то это справедливая защита, которая даёт им шанс на победу. Однако, должен ли начинающий охотник быть в силах противостоять древнему вампиру – подлинной сверхъестественной стихии – и автоматически сопротивляться его попыткам по контролю разума просто из-за потраченного очка Убеждённости? Вероятно, нет.

Из-за подобных сценариев Рассказчик может управлять эффективностью второго зрения и связанной с ним защиты. Конечно, второе зрение *должно* раскрывать монстров как нелюдей. Конечно, стойкость охотников *должна* защищать их от вселения призрака или попыток управлять эмоциями. Но должны ли наделённые *всегда* быть иммунными, даже в противостоянии существующему уже веками врагу? Это решать Рассказчику. У него есть власть проверять эффективность второго зрения и самоконтроля охотника. Если начинающий охотник сталкивается с могущественным повелителем зомби, то Рассказчик может потребовать бросок основной Добродетели. То есть игрок делает бросок рейтинга основной Добродетели с устанавливаемой Рассказчиком сложностью (6 для довольно могущественного врага, и, возможно, 8 – для архисложного). Рассказчик даже может сделать этот бросок за игрока, если не хочет предупреждать персонажей о проблемах, вызванных провалом или неудачей.

Если бросок успешен, то охотник способен заметить нечеловеческую природу существа. Защита его разума и тела также функционирует нормально; преимущества траты очка Убеждённости используются как обычно.

Трата Силы Воли не предоставляет автоматического успеха на броске Добродетели. Сила Воли принадлежит смертной, человеческой стороне персонажа, а не его неземному, наделённому аспекту.

Если бросок Добродетели оказывается неудачным, то у охотника недостаёт сил, чтобы воспринять древнее зло как опасность. Могущественное существо может скрываться на виду, прямо на глазах у охотника. Оно также может подчинять своей воле мысли, эмоции и тело охотника. Перед этим сверхъестественным противником он равноценен обычному человеку.

После неудачного броска будет определяться Рассказчиком, можно ли делать последующие броски Добродетели, чтобы увидеть опасного противника или сопротивляться его контролю. Возможно, первоначальная попытка такого злодея повлиять на охотника тоже провалится. Теперь, когда наделённый осведомлён об опасности, в которой он оказался, Рассказчик позволит ещё один бросок Добродетели (возможно, с более высокой сложностью). Или же неудача на броске Добродетели говорит о том, что с шансами охотника сопротивляться этому поразительному врагу покончено; в оставшуюся сцену существо может делать всё, что захочет с персонажем.

Обратите внимание, что неудачный бросок Добродетели для сопротивления одному устрашающему противнику не делает охотника уязвимым перед всеми монстрами в этой сцене – только перед могущественным. Кроме того, грани Распознание, Освидетельствование и Освещение могут позволить охотнику увидеть могущественного монстра – даже если с этим не справилось второе зрение – но охотник останется уязвим перед силами, влияющими на тело, разум и эмоции.

Если бросок Добродетели будет провален, то это может привести к множеству последствий. Персонаж, по сути, становится беспомощен против сил отродья. Уменьшите сложность действий существа против персонажа. Увеличьте на время оставшейся сцены сложность бросков граней против всех сверхъестественных существ. Или не позволяйте вкладывать Убеждённость в грани, используемые против вызвавшего провал существа (если против него вообще возможно использовать какие-то грани).

Неудача или провал в броске Добродетели действует только в данной сцене. Охотник не будет уязвим для этого существа всё последующее время (если только провал не будет весьма серьёзным). В следующей сцене, если бросок Добродетели успешен, охотник может воспринимать существо и защищаться от него так же, как и в случае любого более слабого монстра.

Одно из последствий бросков основной Добродетели состоит в том, что одна часть охотников в группе способна бороться с сильным врагом, а другая нет. Союзники могут рассказать «слепому» охотнику, где находится враг, но он не сможет увидеть его вообще или как нечто нечеловеческое, и персонаж будет полностью бессилен перед его контролирующими силами. Из-за этого наделённых могут обратить друг против друга. Возможно, союзникам придётся защищать беспомощных охотников. Такова судьба избранных, которые погружаются в глубины Мира Тьмы, чтобы встретить его самых чудовищных обитателей. Возможно, Рассказчик даже *захочет*, чтобы игроки и персонажи узнали, что существует зло, с которым даже наделённым не по силу справиться.

Есть ли ещё случаи, в которых второе зрение и самоконтроль могут подвести охотника? Это зависит от драматизма, который хочет создать Рассказчик. Когда персонажи впервые отправляются на охоту, Рассказчик может потребовать броска основной Добродетели для восприятия или сопротивления любым монстрам. Первые вылазки против сверхъестественного опасны из-за неопытности охотников. Рассказчик также может потребовать такие броски при травмирующих обстоятельствах. Если охотник внезапно сталкивается со своей дочерью, ставшей кровососом, он, возможно, не сможет сопротивляться её силам. Драматические последствия должны определять, когда даже эта внутренняя защита охотников может подвести.

Рассказчик может совершенно свободно решать, как сверхъестественный контроль – особенно долговременный – будет взаимодействовать с предоставляемой Убеждённостью защитой. Конечно, вы должны подчиняться правилам противостоящих эффектов, но когда сомневаетесь – действуйте в интересах истории. Если крутой поворот событий – и травмирующее откровение – произойдёт из-за конфликта, например, контроля разума и Убеждённости, то развивайте его, лишь бы игроки получали удовольствие от игры.

Активация граней

Убеждённость также можно тратить на активацию или питание некоторых граней – обычно мощных. В Главе 5 описываются грани с подобными требованиями. Эта трата не считается как возможность вашего персонажа раз в сцену рискнуть Убеждённостью в броске грани (смотрите ниже). Ваш персонаж может активировать грань, которая требует траты Убеждённости, и он может рискнуть дополнительными очками Убеждённости в броске той же самой грани.

Риск Убеждённостью

Очками Убеждённости можно рискнуть, чтобы достичь большего успеха при использовании граней. Ваш персонаж буквально вкладывает свои средства охоты в грань. Эта попытка может принести фантастическую прибыль, когда его сила станет поразительно мощной, а его желание продолжать противостояние неведомому возрастёт. Однако, вложение убеждённости может истощить персонажа, если эта попытка окажется неудачной, оставив его обессиленным и уязвимым. Проваленная попытка приведёт к ещё более разрушительным результатам.

Похоже, все охотники обладают этой способностью – возможностью вложить всё в один сфокусированный «удар». Охотники строят предположения о том, откуда происходит эта способность и почему они могут это делать. В итоге, они остаются такими же озадаченными ею, как и самим наделением. Охотники просто инстинктивно осознают, что у них есть скрытая энергия для борьбы против сверхъестественного. Мудрые и осторожные понимают, когда надо приберегать эту силу – а когда выпускать её.

Раз в сцену вы можете вложить любое количество – вплоть до всех текущих – очков Убеждённости персонажа в один бросок, связанный с гранями. Эти очки нельзя разделить на отдельные броски; их можно применить только к одному. Каждое очко добавляет один кубик к запасу кубиков грани. Получающийся запас увеличивает шансы вашего персонажа на успех.

Ваш Мститель может использовать Рассечение против бесплотного духа, и вы можете вложить очки Убеждённости, чтобы получить дополнительные кубики для одного броска атаки. Эти кубики просто добавляются к его обычному запасу Ловкости + Ближний бой для атаки. Полученные успехи, в свою очередь, применяются к урону. Ваш Спаситель может выкрикнуть «Нет!» в то время, как машина стремительно несётся на него, и он предотвратит катастрофу. Вы можете вложить очки Убеждённости, чтобы добавить кубики к вашему броску Угрозы – Сообразительность + Милосердие – и избежать урона от автомобиля, который объедет персонажа. Или вы можете вложить очки убеждённости в бросок Ограждения, увеличив число кубиков, которые бросаются для определения того, удастся ли вашему Защитнику не подпустить монстров к себе. Броски граней объяснены в описаниях самих сил в Главе 5.

Решающее слово о том, какие броски используются в гранях, а какие нет, принадлежит Рассказчику. В виде общего правила, любой бросок на совершение обыденного действия – чего-то, что мог бы сделать обычный человек – не подходит для дополнительных кубиков от траты Убеждённости. Убеждённость не поможет вашему персонажу доплыть до берега, но она может, например, помочь избежать внимания монстра с помощью грани Укрытие.

Заметьте, что вложение Убеждённости не наделяет автоматическим успехом, как в случае траты Силы Воли. Когда в дело вовлечены странные силы и сражение с порождениями ночи, для автоматических успехов нет места. Вместо них риск Убеждённостью повышает шансы вашего персонажа на успех благодаря использованию большего числа кубиков. Очень хороший бросок может дать гораздо больше, чем любой автоматический успех, полученный благодаря Силе Воли. Очень плохой бросок может обернуться катастрофой. В конечном счёте, привели ли его действия к желаемому результату или нет, но ваш охотник обходится своими силами.

Удачная ставка

Успешность усиленного броска грани определяет то, получит ли ваш персонаж Убеждённость или потеряет. Если расширенный запас кубиков приводит к успеху – не важно какому – ваш персонаж сохраняет всю вложенную Убеждённость и получает дополнительное очко Убеждённости. Запишите на своём листе новое значение Убеждённости. Усердие вашего персонажа в охоте испытано, и он был признан достойным. Его стремление продолжать сражение подтверждено и теперь у него больше энергии для борьбы.

Если очки Убеждённости вложены в противопоставленное действие, то ваш персонаж должен выиграть состязание, чтобы восстановить Убеждённость и заполучить дополнительное очко. Вообще говоря, у использования грани должен быть результат, чтобы получить очки Убеждённости. Если при броске грани достигнут успех, но ничего при этом не достигнуто – например, вложившись в бросок Освидетельствования, не увидеть ничего сверхъестественного поблизости – то бросок не приносит очков Убеждённости. Попытка считается неудачей. (Рассказчики, необходимость достичь чего-либо при вложенной в бросок Убеждённости не даёт игрокам постоянно злоупотреблять Убеждённостью, пытаясь даром увеличить её.)

В зависимости от драматичности или серьёзности положения, в котором риск Убеждённостью оказался успешен, Рассказчик может вознаградить более чем одним очком Убеждённости. Если ваш персонаж-Невинный осмелился использовать Укрытие, чтобы войти в логово лорда вампиров и проследить за древним существом, Рассказчик может вознаградить вас двумя-тремя очками за успешное вложение Убеждённости. Если

ваш Спаситель отчаянно нуждается в доказательстве наличия у монстра скрытой человечности – чтобы успеть до того, как Ревнители уничтожат существо – Рассказчик может вознаградить его двумя-тремя очками при риске Убеждённостью в успешном броске Внушения. Или ваш персонаж-Провидец мог заранее убедить своих товарищей-охотников, что ему известен ключ к победе над повелителем зомби, и это означает пробежать безоружным сквозь строй мертвецов. Ваш персонаж должен предусмотреть каждую опасность, которая может возникнуть, чтобы сохранить доверие союзников, поэтому он запускает Предвидение. При этих обстоятельствах Рассказчик может вознаградить двумя-тремя очками Убеждённости, если вы удачно рискнули Убеждённостью.

Вознаграждение дополнительными очками Убеждённости не основано на числе успехов, полученных в усиленном броске грани. Результат броска может быть минимальным (один успех) или выдающимся (четыре и больше успеха), но получение дополнительной Убеждённости определяется значимостью самих обстоятельств. Даже хорошо отыгранный поворот событий, в ходе которого вы рискнули Убеждённостью в броске грани, может вознаградить вас бонусными очками. Вы можете попросить о дополнительной Убеждённости после того, как вы ею рискнули, и вы должны будете объяснить, почему вы должны получить её, но последнее слово остаётся за Рассказчиком.

За успешное вложение Убеждённости нельзя получить больше трёх пунктов. Более того, чтобы заполучить три очка, персонаж должен отбросить свою собственную жизнь ради дела, другого человека или существа, или изменить ход всей своей жизни.

Неудачная ставка

Если расширенный запас кубиков приводит к неудаче – не выпало ни одного успеха – ваш персонаж теряет все очки Убеждённости, которые вложил в бросок. Отметьте уменьшенное значение Убеждённости. Он теряет свой боевой дух, и резервы, с которыми он мог бы продолжать борьбу против сверхъестественного, истощаются.

Опасно рисковать всеми очками Убеждённости персонажа в одном броске. Если он окажется неудачным, то у персонажа буквально не останется огневой мощи, чтобы мобилизовать против врага. Также у него не останется Убеждённости, чтобы воспринимать чудовищ, защищать свою волю или активировать некоторые грани (поскольку это осуществляется тратой Убеждённости). Охотник с нулевой Убеждённостью – это практически обычный человек, уязвимый перед всем, что есть у ночи.

Катастрофическая ставка

Провал броска грани, в который была вложена Убеждённость, приводит к чудовищным последствиям. На первый взгляд, последствия кажутся довольно безобидными: не происходит никаких критических ошибок, просчётов или неудач, когда проваливается усиленный Убеждённостью бросок (если только этого не захочет Рассказчик). Вместо этого катастрофа становится внутренней. Ваш персонаж теряет всю текущую Убеждённость. Топливо для его защиты и сил временно потеряно, что описано выше для случая риска всей Убеждённостью.

Мгновенная потеря всей Убеждённости потрясает. Для вашего персонажа это шаг назад на пути охотника. С точки зрения отыгрыша, цель персонажа в войне неожиданно может стать ложной, неясной или бессмысленной. Все его прежние усилия и достижения кажутся напрасными – в конце концов, разве этих существ становится меньше? Точно так же, как вы придаёте смысл значениям на листе персонажа во время его создания, у полной потери Убеждённости тоже должен быть смысл. Ваш персонаж не может просто подняться, отряхнуть себя и продолжить бой; он перенёс удар, который нужно преодолеть, если он собирается продолжить сражаться или выжить (смотрите Восстановление Убеждённости ниже).

Рассказчикам следует побуждать игроков отыгрывать подобный кризис. Становление полностью человеком – бессильным и беззащитным – в то время как к

Убеждённость и обычные успехи или неудачи

Заметим, что успех, неудача или провал на броске грани без риска Убеждённостью не имеют никаких экстраординарных последствий. Действие в обычном порядке осуществляется, не осуществляется или портит ситуацию. Если вы не рисковали Убеждённостью, то вы и не получаете и не теряете очки Убеждённости.

охотнику приближается чудовище, будет жестоким напоминанием о том, как низко он пал.

Восстановление и потеря Убеждённости

Самый распространённый способ восстановления Убеждённости – это вложить её в бросок грани и преуспеть в нём: потраченные очки остаются, и добавляется ещё одно или больше. Но Убеждённостью можно рискнуть только раз в сцену, так что у этого способа есть пределы.

Убеждённость предполагается приберегать для отчаянных времён, как потайное оружие или средство защиты от сверхъестественного. Не рискуйте ею в броске грани каждую сцену, независимо от присутствия монстров, просто из-за желания получить больше Убеждённости. Это будет просто дешёвым способом усилить вашего персонажа. Рассказчик вправе запрещать любые вложения Убеждённости, которые кажутся ему бессмысленными или неоправданными.

Кроме того, есть другие, внутриигровые способы повышения Убеждённости:

- Начальная Убеждённость вашего персонажа указана в описании его кредо. Если в ходе истории его Убеждённость упадёт ниже этого уровня, то она вернётся к начальному значению в начале следующей истории (или даже в начале следующей сессии, если ваш Рассказчик великодушен). Рассказчик может ограничить этот рост, если недавно на охоте ваш персонаж был достаточно сильно травмирован или деморализован. Разрушительный провал может парализовать вашего персонажа на какое-то время. Долгий период бездействия по отношению к сверхъестественному также может ограничить начальную Убеждённость вашего персонажа перед новой историей.

Или же Рассказчик может поднять Убеждённость вашего персонажа до её начального уровня в начале новой сцены, а не истории. Этот рост отражает резкое изменение духа и пыла вашего персонажа, так что это должно быть оправдано событиями. Возможно, ваш персонаж достигает значительного успеха в следовании делу охотника или своей основной Добродетели – и он делает это с помощью обычных средств, без использования граней. Возможно, низкая или отсутствующая Убеждённость напоминает вашему персонажу о человеческой хрупкости, и это сочувствие разжигает его страсть к охоте. Или, несмотря на свою силу, Вестники могут быть ещё не готовы пожертвовать своим солдатом, и они пополняют его Убеждённость.

(Примечание: В ходе создания персонажа вы можете потратить свободные очки, чтобы поднять начальную Убеждённость вашего персонажа вы обычной для его кредо. В начале новой истории или сцены рейтинг его Убеждённости не возвращается к этому завышенному значению, он возвращается к обычному начальному уровню для его кредо. Убеждённость, приобретаемая на свободные очки, является одноразовой покупкой.)

- Если ваш персонаж проявит поразительное мастерство в борьбе с порождениями ночи или изобретательно воспользуется гранью, он может с разрешения Рассказчика восстановить очко Убеждённости. Можно всю ночь использовать Рассечение, чтобы отбиваться от ночных охотников, но использование его для того, чтобы поджечь шторы и отогнать тварей, может оказаться намного более похвальным решением. Награждать персонажа таким образом следует не чаще раза за сессию.
- Добродетели вашего персонажа указывают на его цели в охоте – уничтожить сверхъестественное, узнать конечное предназначение охоты или понять врага. Кредо вашего персонажа даёт его охоте направление и контекст – подход, который он должен использовать для исполнения предписаний своей Добродетели; к примеру, защищать, спасать или представлять совершенно новые возможности.

Ваш персонаж может получить очко Убеждённости, когда он драматическим образом воплощает своё кредо или полностью ему соответствует. Одно дело быть жестоким Мстителем. И другое – лично противостоять пяти зомби одновременно и выжить. Мученик всегда может подставить себя под удар, но когда он рискует собственной жизнью, чтобы найти добропорядочность в монстре, то выходит за обычные свои рамки. Рассказчик решает, был ли совершён стоящий подвиг, но он не должен вознаграждать персонажа таким образом больше, чем одним очком за сессию.

- Ваш персонаж может получить очко Убеждённости, если он убедит охотника из другого кредо следовать цели кредо персонажа. Другой охотник должен настаивать на другом способе действий, но ваш персонаж убедит его в преимуществе в данных обстоятельствах его личной цели. Провидец может убедить Мстителя и Судью оставить врага в живых, чтобы понять его конечную цель. Невинный может убедить Спасителя, что неразумный дух безвреден и не нуждается в «спасении». Другим охотникам приходится пренебрегать принципами своего кредо или игнорировать их, чтобы ваш персонаж получил Убеждённость таким образом. Рассказчик решает, когда это происходит, и не должен вознаграждать персонажа таким методом более, чем одним очком за сессию.
- (Опциональный) Рассказчик может забрать одно или несколько очков Убеждённости у вашего персонажа, если он решит, что ваш охотник слишком далеко отошёл от своего кредо. Провидец, который с самого начала обращается к насилию вместо поиска корня проблемы, не очень проницателен. Невинный, который бездействует, пока развращают беззащитных и неиспорченных, поддерживает святость только на словах. Подобные злоупотребления стоят наказания, и потеря очков Убеждённости представляет его внутри игры.

В конце концов, Рассказчик должен использовать свою историю в качестве индикатора частоты восстановления Убеждённости (или её лишения). Если персонажи постоянно огребают, невзирая на планирование и расчётливые действия, то, возможно, они заслуживают больше Убеждённости. Аналогичным образом, если сами кубики против персонажей, и убеждённость теряется с бешеной скоростью, то дополнительные очки могут быть восстановлены просто благодаря упорству персонажей. Всё-таки Убеждённость может оказаться тем, что отделяет охотника от смерти.

Рассказчик также может быть крайне скуп на Убеждённость, если персонажи легко и быстро получают её за свои действия. Общее правило таково: помогайте игрокам веселиться и уважайте нужды истории. Не рушьте веселье игрокам, балуя или саботируя их действия, и не отбрасывайте настроение или тему истории, став слишком щедрым или скупым.

Достижение максимума

Значения Убеждённости меняются от 1 до 10. Что происходит, когда ваш персонаж достигает 10 Убеждённости? Он становится сильнее. Вы можете обменять эти очки Убеждённости на дополнительное очко Добродетели по вашему выбору. Рвение, Прозрение, Милосердие – не важно. Однако, вы должны учитывать предел, определяемый основной Добродетелью: значения других Добродетелей персонажа не могут превышать значение основной Добродетели (хотя они могут быть равны ей).

Вы получаете это дополнительное очко Добродетели сразу же, а не в конце истории. Вы можете добавить его к любой Добродетели, но вы должны сделать выбор, согласующийся с личностью персонажа, избранной им миссией, событиями, которые привели к этому бонусу или просто с текущей историей. Получение нового очка Добродетели аналогично распределению Черт во время создания персонажа: у всех значений должен быть смысл.

Вашему персонажу может недоставать Милосердия, и вы могли присматривать грань Мученика второго уровня, но он достигает максимума Убеждённости и получает дополнительное очко Добродетели, изливая ярость на убийц-оборотней. Разве будет логичным получение Милосердия? Непоколебимому Защитнику всегда могут пригодится

очки Рвения, но если он достигнет максимума Убеждённости, пытаясь узнать происхождение кровососа, то он может получить очко Прозрения.

Рассказчик может даже ограничить выбор Добродетелей для увеличения. Если настроением истории является жертвенность, и персонажи Рассказчика жертвовали собой всю историю, он может потребовать, чтобы вы взяли пункт Милосердия, а не Рвения.

Также возможно придержать 10 Убеждённость, предпочтя не использовать её сразу же. Персонажу может понадобиться вся Убеждённость, которую он может собрать, в грядущем столкновении с повелителем зомби. Набрав 10, ваш персонаж больше не получает Убеждённости; всё, что он бы обычно получал благодаря риску и образцовым поступкам, тратится впустую. Однако, у него есть доступ к большому количеству дополнительный кубиков для бросков граней. Опасность состоит в возможной неудаче в таком броске и потери рискуемой Убеждённости, или провале и потере всей 10 Убеждённости. В обоих случаях, ваш персонаж не получит дополнительного очка Добродетели. Таков риск, который вы принимаете за оседлание волны страсти вашего персонажа к охоте.

Также вы можете тратить Убеждённость, когда у вашего персонажа она равна 10, чтобы активировать грани или использовать второе зрение. Соответственно, значение Убеждённости вашего персонажа падает, так что вы не сможете обменять её на очко Добродетели, пока это значение не вернётся к 10.

Когда вы отдаёте свою 10 Убеждённость, ваш персонаж возвращается к начальному значению Убеждённости, основанному на его кредо. Если в ходе создания персонажа вы потратили свободные очки на увеличение начальной Убеждённости, ваш персонаж не восстановит этот повышенный уровень. У него будет стандартное для его кредо значение Убеждённости. После этого ваш персонаж снова начинает получать и терять Убеждённость и, если ему повезёт, он снова достигнет максимума – если доживёт до этого.

Получение очков Добродетели означает, что ваш персонаж может оказаться готов к получению новых граней. У него должно быть достаточно очков Добродетели, чтобы получить новую силу: 1 очко для грани первого уровня, в совокупности 3 очка для грани второго уровня, в совокупности 6 для грани третьего и в совокупности 10 очков для силы четвёртого уровня. Или же вы просто можете потратить эти очки на приобретение низкоуровневой грани из любого из путей кредо данной Добродетели. У вашего персонажа может теперь быть 2 Рвение – этого недостаточно для приобретения грани Рвения второго уровня, но достаточно для приобретения ещё одной грани первого уровня из путей Мстителя, Защитника или Судьи, которой у вашего персонажа ещё нет. (Не забудьте отметить это новое очко Рвение как «потраченное»; оно не будет учитываться, когда ваш персонаж захочет получить грань следующего уровня. Если позже вы захотите грань Рвения второго уровня, то у вашего персонажа должно быть 4 Рвение, а не 3.)

Проявление новых граней внутри игры обсуждается в Главах 5 и 8.

Здоровье

К Черте Здоровье часто приходится обращаться в жизни вашего охотника. В своей борьбе против неведомых сил наделённые получают травмы и теряют уровни здоровья, а затем восстанавливают их при лечении. Здоровье состоит из семи уровней ранений, от Синяков до Обездвижен, с различными штрафами к запасу кубиков у каждого. Если ваш персонаж Ранен, вычтите один кубик из его запаса. Если он Искалечен, вычтите пять из его запаса. Если штрафы оставляют персонажа без кубиков в данном запасе кубиков, персонаж просто не может предпринять данное действие. Однако, ваш охотник может мобилизовать свои запасы сил; вы можете потратить очко Силы Воли, чтобы проигнорировать штрафы от раны для одного действия. Обездвиженный персонаж из-за своих ран находится практически в полубессознательном состоянии и способен только наблюдать за окружением или шепотом говорить с другим персонажем.

Уровни Здоровья		
Уровень здоровья	**Штрафы на запас кубиков**	**Штрафы на движение**
Синяки		Слегка помят; ваш персонаж не получает штрафов на движение или запас кубиков.
Легко ранен	-1	Поверхностные ранения; ваш персонаж не получает штрафов к движению.
Ранен	-1	Легко ранен; движение вашего персонажа слегка замедлено (бег лишь с половиной максимальной скорости).
Тяжело ранен	-2	Значительные раны; персонаж не может бегать, хотя он все еще может ходить.
Травмирован	-2	Сильно ранен; ваш персонаж может ковылять со скоростью не большей трёх ярдов за ход.
Искалечен	-5	Крайне тяжёлые раны; ваш персонаж может ползти со скоростью не большей ярда за раунд.
Обездвижен		Жуткие раны; вероятно, без сознания; ваш персонаж не может предпринимать никаких действий. Если он без сознания, то лишь некоторые рефлекторные действия, такие как поглощение, могут быть осуществлены.
Мёртв		Что ещё тут скажешь? Каким будет ваш следующий персонаж?

Помните, что штрафы от ран применяются только к сознательным действиям охотника. Чисто рефлекторные, бессознательные действия – поглощение, броски Силы Воли или использование Убеждённости – и запасы их кубиков, если они есть, остаются незатронутыми. В определённых случаях Рассказчик, в конечном счёте, решает, повлияли ли на бросок штрафы от травмы – запас кубиков для урона от удара может быть уменьшен, но с уроном от огнестрельного оружия такого не получится.

Опыт

Время после наделения полно ужасных откровений, тягостных знаний и рвущего душу отвращения. Вашему персонажу придётся столкнуться с тем, как обстоят дела на самом деле, с опасностями, скрывающимися на каждом углу, и со своей собственной странной природой. Если он сможет справиться со всем этим шоком, то у него, возможно, есть задатки, чтобы стать охотником. Самым, вероятно, уничижительным уроком, который он выучит в первой вылазке, будет то, что он крайне мало знает и может. Если он хочет выжить в этом мире и защитить то, что ему дорого, то ему придётся учиться, познавать и совершенствоваться – расширять способности, которыми уже владеет, и развивать с нуля остальные. Одно дело – знать, как водить машину, и совсем другое – научиться заряжать и стрелять из тяжёлого оружия.

Такое развитие измеряется в очках опыта – системе вознаграждений за выученные уроки и отшлифованные способности. Рассказчик вознаграждает очками опыта вашего персонажа в конце каждой главы или истории. Вы можете либо потратить эти очки сразу же на увеличение или приобретение Черт, либо сохранить их для крупных трат. Отмечайте текущее значение опыта вашего персонажа на его листе.

Очки опыта можно потратить на увеличение существующих Атрибутов и Способностей и на получение новых Способностей. Цена для этих Черт приведена в таблице, но помните, что ни одну Черту нельзя увеличивать больше, чем на одно очко, после истории. Существенные изменения требуют времени.

У вашего персонажа есть Дополнения с самого начала, со времён до наделения. Их нельзя увеличить за очки опыта. Но они могут измениться по ходу хроники, по мере того, как персонаж заводит и теряет друзей, борется за власть или приобретает новые ресурсы.

Рассказчик всегда должен учитывать то, как Дополнения персонажа могут меняться со временем, основываясь на том, что происходит от истории к истории.

Добродетели, Убеждённость и грани нельзя увеличить, улучшить или изучить на очки опыта. Они являются таинственной епархией самой охоты, аспектом бытия наделённого, над которым не властна даже воля охотников.

Решение о том, каким количеством очков опыта вознаграждать, и какие Черты можно поднять или приобрести, выносит Рассказчик. Улучшаемые вами Черты должны быть основаны на только что рассказанной истории и поведении вашего персонажа в ней. Если ваш персонаж допрашивал репортёра, то вы можете улучшить или приобрести Запугивание. Если ваш персонаж тренировался или впечатляюще проявлял свою силу, то можно увеличить Атрибут Силу. Однако персонажу, который сначала стреляет, а уже потом задаёт вопросы, вряд ли стоит ожидать, что он многое узнает о Хитрости или Эмпатии. И успешные попытки – не единственный путь к улучшению. Из неудач мы можем извлечь столько же, если не больше.

Игроки должны быть в состоянии сформировать из их персонажей желаемые образы. Долг Рассказчика – помочь достичь им этого. Настоять на том, чтобы игроки отыгрывали своих персонажей с намерением улучшить определённые Черты – это является частью данного долга. Рассказчик всегда должен спрашивать, чему персонажи научились в ходе истории, и отражено ли это развитие в предложенном игроком распределении очков опыта.

Новые Черты

Так же, как и в реальной жизни, приобретение новых способностей требует времени и самоотдачи. Персонаж, надеющийся изучить новую Способность, должен потратить время на изучение и практику вдобавок к трате очков опыта. Иногда обучение бывает простым (изучение основ управления машиной занимает один-два дня). Иногда оно бывает сложным (чтобы более-менее хорошо говорить на японском, требуются месяцы усилий). Время и усилия, которых требует Черта, всегда должны быть вложены до того, как она будет изучена. Иными словами: Рассказчики, не позволяйте персонажам спонтанно проявлять новые Черты!

Вознаграждение очками опыта

В конце каждой главы (игровой сессии) Рассказчик должен вознаграждать каждого из игроков очками опыта в количестве от одного до пяти. Рассказчик должен проявлять осторожность, не давая слишком много очков опыта, чтобы персонажи не развивались слишком быстро. Но и скупым при этом он тоже не должен быть. Очки опыта следует раздавать беспристрастно, но персонажи, которые больше рисковали и приносили группе больше пользы, должны получить больше из-за их более богатого опыта. Используйте следующие рекомендации по распределению очков опыта.

Одно очко – Автоматически: Каждый персонаж получает одно очко после окончания каждой главы, просто потому что он пережил все эти события.

Одно очко – Обучение: Спросите игрока, чему его персонаж научился в ходе событий сессии. Если вы согласны с ответом, дайте персонажу одно очко опыта.

Одно очко – Отыгрыш: Игрок хорошо исполнял роль своего персонажа, не только ради развлечения, но и пытаясь вжиться в нее. Игрок действовал так, как действовал бы его персонаж в этих обстоятельствах. Действительно хороший отыгрыш можно вознаградить двумя очками опыта, но это должно быть блестящим исключением, а не правилом.

Одно очко – Героизм: Охотники часто сталкиваются с угрожающими жизни ситуациями и рискуют своими жизнями ради того, чтобы совершенно незнакомый человек избежал верной смерти. Если персонаж действовал героически и смог выжить, его стоит вознаградить. Будьте внимательны к персонажам-Мученикам, злоупотребляющим этим правилом; глупость и суицидальные склонности не следует путать с героизмом.

Конец истории

Рассказчик также может решить раздать дополнительные очки опыта в конце истории, если игроки сделали своё дело, а персонажи столкнулись с существенными испытаниями. Лишь несколько очков стоит выдавать таким образом, так как это просто «дополнительные очки» за хорошо проделанную работу.

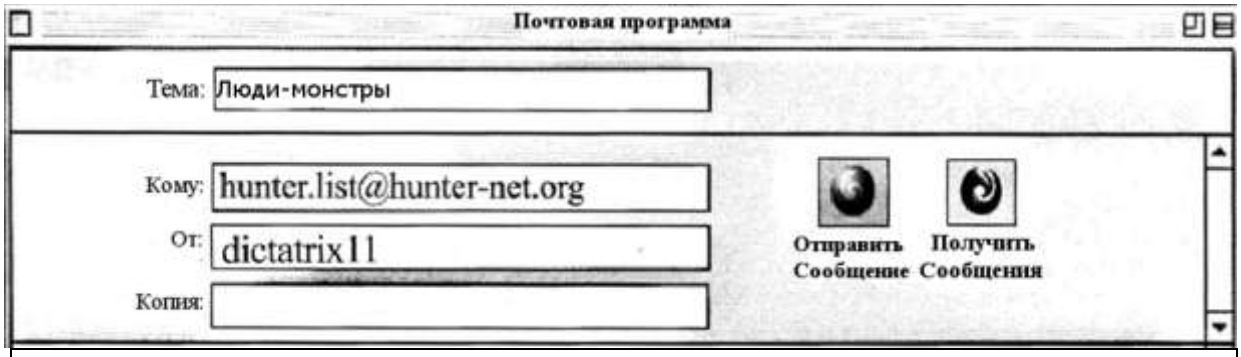
Одно очко – Успех: Персонажи достигли всех или часть всех целей, которых намеревались достичь. Даже незначительные победы могут быть вознаграждены, если они продвигают ход истории.

Одно очко – Опасность: Персонажи смогли выжить, несмотря на неблагоприятные обстоятельства и смертельный риск.

Одно очко – Мудрость: Игрок, а, следовательно, и персонаж, смог изобрести блестящий план или даже спонтанную стратегию, которые помогли группе преуспеть, когда они должны были потерпеть неудачу.

Можно выдать больше очков, если вы решите, что это стоит сделать, или если вы хотите, чтобы персонажи быстрее развивались.

Стоимость в очках опыта	
Черта	**Стоимость**
Новая Способность	3
Атрибут	Текущий рейтинг x 4
Способность	Текущий рейтинг x 2
Сила Воли	Текущий рейтинг



Я узнала о монстрах задолго до того, как была наделена. Вы пережили свои собственные ужасы, так что нет необходимости рассказывать о моих, испытанных в лагерях Боснии. Теперь, когда я наделена, хотела бы я снова оказаться перед своими мучителями. Интересно, многие ли среди них были не людьми, а теми монстрами, которые, как я узнала, охотятся на нас всех.

Я не упиваюсь болью. И нельзя сказать, что я с лёгкостью ношу шрамы на своей душе. Но, поскольку я уже была обременена, я считаю своей обязанностью принимать боль других, чтобы облегчить их бремя. Я не могу вернуть ваших любимых. Я не могу исправить ваши сломанные жизни. Но, возможно, во мне вы найдёте кого-то, кто разбит без всякой надежды на восстановление или спасение. Возможно, то, что вы увидите кого-то слабее, придаст вам сил. Если я стану сильнее, то вы станете несокрушимыми.

Глава 5: Грани охотников (Силы)

Иначе надлежало бы Ему многократно страдать от начала мира; Он же однажды, к концу веков, явился для уничтожения греха жертвою Своею.

– **Послание к евреям 9:26**

Грани - это странные и удивительные возможности, дарованные (или навязанные) охотникам во время прозрения. Хотя большинство охотников всё ещё считает себя людьми, сверхъестественное происхождение их сил заставляет некоторых задуматься - а вдруг они больше не люди? В конце концов, что отличает труп, восстающий из могилы, существо, которое может превращаться в животное - и человека, одержимого идеей преследования монстров, того, кто владеет странными, невообразимыми видами оружия и может мгновенно вылечить себя? Это нельзя назвать нормальным - а может, даже человеческим!

Диалоги на немногих форумах охотников (таких как "hunter-net") приводят к подобным мыслям, а отсюда происходит источник слова "грани" - термина, придуманного людьми, которые ищут смысл и значение сил, которыми они владеют. Ответ есть у всех - и его нет ни у кого. Некоторые пытаются найти логические объяснения - такие как болезни, сомнительные колебания озонового слоя или радиоактивные осадки после секретных правительственных экспериментов. Другие ищут объяснения за рамками этого мира - называют источником богов, дьявола, пришельцев или просто конец света. В общем, источник и причина Граней не будет найдена, пока не будет найден источник Наделения и того, кто (или что) за ним стоит.

Суть заключается в том, что ваш персонаж внезапно получил невероятные силы. Он открыл их в тот момент, когда самый ужасный монстр, которого можно себе представить, появился перед ним. Всё, что произойдёт после этого, покажется ему естественным.

Начальные грани

Грани появляются во время создания персонажа. Рассказчик, в зависимости от хроники, которую он планирует провести, может позволить вам выбрать грани персонажа заранее, как часть и дополнение к вашей Добродетели и Кредо. Или же Рассказчик может попросить вас создать совершенно обычного человека: он будет оставаться в неведении, пока жизнь, которую он знал прежде, не подойдёт к концу во вступлении. Вот тогда всё и начнётся.

В последнем случае Рассказчик может дать вашему персонажу начальную грань, как только узнает, как ваш персонаж отреагирует на сверхъестественное. Яростная реакция может наделить его оружием. Если персонаж попытается выждать и подумать, что делать дальше, то он может получить способность скрываться. Сострадательная реакция может даровать ему целительные способности. Ваш персонаж может даже не понять, что он владеет некой силой или использует её, пока момент истины (вступление) не закончится. Это похоже на то, как если бы божественная длань сняла покров, открывая вашему персонажу дар, который был у него всегда. Он просто не знал, что этот дар есть у него.

Персонаж, полностью созданный перед тем, как начнётся действие, испытывает примерно то же самое: сила спонтанно проявляется во время прелюдии, помогая персонажу исполнить важнейшую задачу, показывая, что он должен делать в присутствии *зла*.

После прелюдии, независимо от того, как вы создавали персонажа, проявятся его остальные начальные грани. Они могут быть выявлены случайно, вследствие эксперимента, сознательной попытки заставить что-нибудь случиться, во время кажущегося спонтанным события или последующего столкновения с неизведанным. Ваш персонаж может находиться на работе и отчаянно пытаться сохранить рассудок и осознать свою жизнь - как один из *них* пройдёт мимо его офиса. Внезапно компьютер вашего

персонажа коротнёт, или же ящики стола откроются и захлопнутся сами, в зависимости от того, злится ваш персонаж или боится. Теперь он знает, что вокруг есть *и другие*, а также, что он может что-нибудь с этим сделать.

Обо всех этих событиях можно договориться с Рассказчиком, когда ваш персонаж начнёт изучать собственные способности. Вы можете составить план того, как откроете грани, или попросить Рассказчика для реалистичности сыграть события, на которые вы могли бы отреагировать. Возможно, короткая история после вступления (но до того, как начнётся хроника), поможет вашему персонажу обнаружить, использовать и научиться контролировать свои силы. Или же Рассказчик захочет, чтобы ваш персонаж был неопытен в использовании этих сил, когда игра начнётся, или же был не в курсе о полной мере своих возможностей. Так или иначе, умение управлять гранями своего персонажа имеет первостепенное значение для его выживания на охоте, и это следует учитывать в истории.

Как получить больше граней

При Наделении ваш персонаж получит лишь несколько сил. Он может исследовать свои возможности в полной мере, скажем, через неделю после того, как столкнётся с истинным Миром Тьмы. Однако по мере того, как ваш персонаж будет совершать вылазки из ночи в ночь, он, скорее всего, получит больше пунктов Добродетели, и, соответственно, больше граней.

Рассказчик может выбирать, как справляться с появлением у персонажа новых сил. Он может дать вам возможность самостоятельно выбрать новую грань для своего персонажа, или же выбрать её для персонажа самостоятельно, основываясь на его индивидуальности и направленности хроники, но умолчать о том, что это за сила, чтобы раскрыть её в наиболее драматичный момент. Второй способ больше соответствует жизни охотника: ваш персонаж никогда не просил об этом мире и подобном существовании, он был навязан ему - а теперь ему навязаны и другие силы.

Независимо от того, как будут получены новые Грани, все они появляются похожим образом. Ваш персонаж принимает своё устрашающее призвание, когда внезапно делает нечто, на что прежде никогда не был способен. Этот момент восходит к предыстории вашего персонажа, и вы можете отыграть короткую сцену из прошлого в духе этой сцены. Возможно, на вашего персонажа нахлынут старые страхи, или же он почувствует себя наполненным энергией того момента и сможет сделать то, что кажется невозможным.

Ваш персонаж необъяснимым образом получит новую силу - кто знает, от кого или чего. По-видимому, Вестники вновь открыли свои истинные намерения в жизни вашего персонажа. Теперь, когда новая грань открылась перед ним, пора понять её эффекты - триггеры, возможности и ограничения. Обучение новой грани может проходить примерно так, как описывалось выше в разделе "Начальные грани", а ещё должно быть отражено в хронике: Рассказчик может сказать "Ты тратишь неделю на то, чтобы понять все тонкости своей новой силы", или же "Ты должен поискать друга-охотника, тоже обладающего этой силой. Поиск может занять дни или даже недели - и затем тебе придётся убедить учителя, которого ты выбрал, обучить тебя этой способности". Квест о том, как персонаж будет учиться контролировать свои новые возможности, может развиться в отдельную историю, особенно для персонажей, которые уже достигли высоких уровней (четвёртого и выше), действительно сложных для самостоятельного освоения.

Внешний вид граней

Сомневающиеся в своей человечности охотники основывают своё беспокойство на том, кто способен видеть используемые грани, и кто не способен. Ваш персонаж может видеть эффекты своих сил – яркий свет, исходящий из его кулака, серый туман, дымящийся из его рта, прямо на глазах заживающие раны. Охотники могут видеть и осознавать и действующие силы друг друга. То же самое верно и для всех сверхъестественных существ, которым противостоят охотники. Они тоже видят свет, туман и поразительное исцеление. Если ваш персонаж потратит очко Убеждённости, он

сможет увидеть сверхъестественное во всей его красе – скрывающихся на самом виду, ужасных зверолюдей, при виде которых здравомыслие просит бежать, и духов, скрывающихся в человеческих оболочках. И вновь возникает вопрос: отличаются ли охотники на самом деле от тех существ, с которыми сражаются?

Обычные люди не способны видеть действующие грани. Их разум, похоже, не может осознать такие события, происходящие прямо перед ними, и поэтому они находят рациональные объяснения происходящим вещам. Люди не видят световых клинков, выдыхаемый туман или регенерацию. Они видят образы, с которыми их защищённые разумы могут справиться: «У этого человека фонарик». «Здесь проходит какое-то представление?» «Эта кровь фальшивая». Иронично, но это то же самое, что ваш персонаж привык говорить о таких сценах до того, как пелена спала с его глаз.

Если это необходимо, Рассказчик объясняет то, как обычные люди интерпретируют силы охотников. Когда вспыхивает битва, люди обычно разбегаются (хотя вскоре может появиться полиция). Возникают всевозможные истории, объясняющие стычку, половина которых полностью сфабрикована. Странно, но подобные объяснения часто возникают, когда сверхъестественные существа появляются или используют свои силы публично. Обычные люди неправильно толкуют и многих из монстров, которых они видят.

Хотя обычным людям не удаётся по-настоящему осознать работающие охотничьи и сверхъестественные силы, у наделённых нет карт-бланша на публичное использование граней. Отрезание головы всё ещё отрезание головы, каким бы образом оно не было совершено. Люди зачастую могут видеть результаты охотничьей и сверхъестественной деятельности, если не саму деятельность. Нахождение на месте беспорядков или преступления сделает вашего персонажа главным подозреваемым. Упрямые, безумные или пьяные люди могут захотеть разобраться с вашим персонажем, даже и не понимая полностью, что произошло. Кроме того, опять же есть эти сирены…

Рассказчику не должен позволять вашему персонажу расслабиться, когда дело доходит до использования граней перед зрителями. Привлечение внимания часто становится приглашением в могилу для охотника; враг и его скрытые пешки обычно примечают странные события и их виновников. Если ваш персонаж расслабился или обленился, то ему, возможно, следует ожидать нежеланного преследователя, или даже ночь в камере или полноценный приговор.

Триггеры

Нет двух охотников, которые бы активировали свои грани одинаковым способом, даже если у них одни и те же силы. Одним людям нужно достаточно разозлиться, чтобы проявить желаемую грань. Другие вспоминают момент наделения и вызывают у себя те же самые эмоции, которые тогда чувствовали, чтобы призвать нужную грань. Третьи учатся запускать свои силы произнесением определённых фраз – этакий фирменный знак. Охотникам, ведущим нравственную борьбу с их силами, может понадобиться какой-либо реквизит, такой как икона, для активации граней – предметы, благодаря которым они используют силы.

У вашего персонажа должен быть свой собственный механизм активации. У него может быть один, который даёт доступ к любой из имеющихся у него граней. У него может быть уникальный триггер для каждой из сил. Способы призвания сил могут развиться только после нескольких встреч с неизведанным. Или же триггеры могут сами собой прийти к нему с самого начала.

Какую бы форму не приняли триггеры вашего персонажа, их стиль должен соответствовать созданному вами человеку. Религиозный охотник может просто просить: «Боже, помоги мне». Решительный Мститель может побудить своих противников атаковать первыми, чтобы сделать себя достаточно свирепым: «О, да! Как раз это мне и нужно!» Неуверенный Невинный может держать предмет, вероятно невзрачный, в качестве проводника своих сил: «Прошу, не заставляй меня делать это!» Триггер выбираете вы, но постарайтесь, чтобы он подходил личности вашего персонажа.

Пожалуйста, не делайте этого!

Охотник: Расплата – игра, посвящённая обычным людям, сталкивающихся с ужасным миром, населённом демонами и совершенно ничего не знающим человеческим скотом. Знание об этой реальности крайне угнетает. Ваш персонаж не может обратиться за поддержкой ни к кому, кроме своего собственного ограниченного рода, но он должен спасти всех, кто ему дорог – кто, при этом, не понимает его или даже считает безумным. Неудивительно, что так много охотников находятся на грани самоубийства.

С учётом вышесказанного, это не игра о супергероях. Никто не сможет выйти невредимым, бросившись очертя голову на орды зла. Даже если ваш персонаж достаточно везуч, чтобы избегать физических шрамов, он не сможет избежать эмоциональных или ментальных.

Когда вы создаёте и отыгрываете вашего персонажа-охотника, спросите себя, как бы вы сами справились с его бременем. Если ваша сестра умерла – вы посетили её похороны, видели, как её предали земле – то как вы отреагируете, когда она – растрёпанная, с ужасно длинными ногтями и брызжущим изо рта гноем – покажется у двери вашего дома? Вы подскочите, выкрикните супергеройскую банальность и расстреляете сестру в упор? Да вы в штаны наложите. И если и когда вы, наконец, заставите себя принять, что ваша сестра мертва, но при этом ходит по округе, а не лежит в могиле, вы, возможно, решите встретиться с ней лицом к лицу: самый смелый и безумный поступок, который вы когда-либо совершали. Такова реальность, с которой ваш персонаж-охотник постоянно имеет дело. Попытайтесь соответствовать ей.

Названия граней

Ниже представлены описания доступных охотникам сил. Они представлены в рамках Добродетелей и путей кредо: Милосердие, Прозрение и затем Рвение, и в каждой подробно рассмотрены пути граней.

У всех сил здесь есть названия, но помните, что охотники дают своим граням различные названия. «Рассечение» могут называть как угодно – от «Луисвилла» до «Руки Господа», в зависимости от человека. Пока вы знаете, какие грани есть у вашего персонажа, он может называть их так, как захочет. Здесь представлены названия, вошедшие в обиход на hunter-net.

Действие граней

У каждой грани есть описание её эффектов в игровом сеттинге. Далее следуют правила по разрешению действия с помощью игровой механики. Если правила говорят вам «сделать бросок Восприятия + Прозрения», вы кидаете число кубиков, равное числу точек в Восприятии и Добродетели Прозрение вашего персонажа – уникальной комбинации Черт, характерной для граней. Сложность определяется Рассказчиком, но в среднем равна 6. Запасы кубиков граней могут быть расширены Убеждённостью, которая добавит ещё больше кубов.

Многие грани могут активироваться самопроизвольно, без какого-либо влияния на их фактическое использование. Некоторые грани, особенно могущественные, требуют траты Убеждённости для активации. Эти очки не учитываются в Убеждённости, которой вы можете рискнуть при использовании силы, таким образом увеличивая запас кубиков грани. Так что, если активация грани стоит два очка Убеждённости, вы также можете рискнуть, например, тремя очками при броске грани. Два потраченных очка будут потеряны при активации силы, но те три очка, которыми вы рисковали, могут быть восстановлены или тоже потеряны, в зависимости от успешности броска кубиков.

Шкала сил

Грани охотников не всегда расположены по шкале роста, подобно силам в других – даже других Повествовательных – играх. Хотя грань второго уровня зачастую сильнее, чем грань первого уровня того же пути, так бывает не всегда. Грани появляются на пути в порядке, который соответствует нуждам охотника. Мститель, вероятно, с самого момента наделения ведёт войну против сверхъестественного, и ему нужно сразу же получить атакующие способности для выполнения его миссии. Поэтому такие силы незамедлительно становятся для него доступными. Что касается более сложных граней, которые помогают ему в деле, но, вероятно, не существенны для его непосредственного выживания, то они становятся доступны позже, на более высоких уровнях.

То, какие грани являются существенными для охотника, определяется Добродетелью, к которой принадлежит кредо, и целями самого кредо. Спаситель способен остановить монстра (сила первого уровня) до того, как он сможет столкнуться со всем хорошим, что осталось в существе (сила второго уровня). В то же время, Судья получает силы восприятия – способность получать информацию, чтобы исполнять свою роль – до того, как он получит силу для осуществления приговора существу. Таким образом, охотник обеспечивается сначала силами первой необходимости, а более разнообразные грани появляются позже.

Конечно, персонажи могут обладать гранями не только из основного пути. У Невинного, к примеру, могут быть силы Провидца. Эта свобода является преимуществом процесса создания персонажа и позволяет вам создать персонажа, которого вы действительно хотите. Некоторые игроки могут захотеть собрать как можно больше базовых сил различных кредо, вместо того, чтобы концентрироваться на основном кредо. Это совершенно нормально. Но помните, что при этом у вашего персонажа обязательно должны быть соответствующие значения всех Добродетелей; в результате значение его основной Добродетели (например, Рвения для Защитника) будет ограничено. В Главе 4 рассказывается, что значение основной Добродетели иногда оказывается важной для способности вашего персонажа сопротивляться контролирующим разум и тело силам могущественных монстров. Если у вашего Защитника низкое Рвение из-за того, что вы захотели обладать кучей сил Милосердия и Прозрения, то ваш охотник может стать игрушкой в руках врага и угрозой для своих товарищей, если его заставят обратиться против них. Учтите подобную опасность, прежде чем брать разные силы вместо того, чтобы брать соответствующие истинному призванию персонажа.

Так что у охотничьих граней есть своя особенная шкала. Хотя Мститель может быть физически более одарён при наделении, чем Невинный, у обоих есть доступ к силам, важным для их интересов и роли в охоте. В конечном счете, эта разница в направленностях между кредо и отдельными охотниками порождает среди них терпимость, кооперацию и союзничество. Немногие охотники способны пойти против неведомого в одиночку. Те, кто так поступает, зачастую умирают. Охотникам следует объединять свои преимущества и различные силы, чтобы выжить и, возможно, выиграть войну.

Милосердие

Приверженцы Рвения говорят, что у войны между человечеством и чудовищами есть две стороны: виновник и жертва. Согласно ним, жертвой является человечество, и долгом охотников является его защита. У последователей Милосердия другая точка зрения. Они обычно сосредотачиваются на отдельных участниках, а не на диаметрально противоположных фракциях. Милосердные не следуют отвлечённым идеям добра и зла. Они понимают, что определённые обстоятельства требуют выбирать и принуждают к определённым действиям. Они отказываются прибегать к обобщениям относительно обеих сторон войны: «Они все одинаковы». «Это ради блага человечества». «Я просто

следовал приказам». Милосердные оценивают отдельные личности, прежде чем предать их правосудию или определить какую-либо награду.

Действующий на основе Милосердия охотник пытается понять, проявить сочувствие и даже найти оправдание для врага. Откровенная враждебность не создаст взаимопонимания, на основе которого можно договориться. Также совершаемое без сомнений насилие делает друзей и врагов неразличимыми друг от друга, без шансов на индивидуальность или перемены.

Конечно, сражение в войне против неведомого ничем не проще понимания врага. Сочувствие делает эту борьбу сложнее. Всё, что можно исправить в существе, теряется после убийства его тёмной стороны. Но понимание не означает терпимость к безудержно совершаемому злу. Сочувствие не является основанием отсрочки исполнения приговора над самопровозглашённым убийцей. По крайней мере, борьба, основанная на Милосердии, отчасти убеждает охотников, что их дело правое – что они делают всё, что могут.

Если инстинктивная реакция вашего персонажа при наделении – это спасение жизни невинных, подставление себя под удар или узнавание намерений монстра, то он может стать последователем Милосердия.

Невинность

Хотя многие Невинные молоды, среди них нет ограничений по возрасту. Охотники на этом основном пути отвечают на Зов, но делают это без предубеждений. Невинные больше любых других охотников имеют дело с непосредственным настоящим, не тая прошлые обиды и не планируя будущее. Подобно остальным на путях Милосердия, они признают родственные души в монстрах – существах с ужасающими силами и ужасными жизнями, навязанными им. Если Мученик при этом ненавидит то, что видит, а Спаситель хочет это изменить, то Невинный смотрит без осуждения.

Необычная беспристрастность Невинных может иногда вызвать неожиданную реакцию у порождений ночи, но гораздо чаще она подвергает этих охотников опасности. Кто ещё может задать монстру прямой вопрос и ожидать честного ответа? Из-за этой прямоты другие охотники дают Невинным различные прозвища, некоторые ласковые («херувимчики»), другие не очень («наживка»).

• Укрытие

Невинных часто считают безобидными, безвредными и незначительными. Эта недооценка даёт им силу. Сверхъестественные существа буквально не обращают внимания или не замечают присутствия вашего персонажа. Он здесь, но он не стоит времени, усилий или внимания, или же просто кажется, что его нет. Он «появляется», только если ваш персонаж специально привлекает к себе внимание, например, атакуя. Ваш персонаж может даже стоять лицом к лицу с существом, а оно не будет осознавать его присутствие.

Невинные часто обнаруживают свою невидимость среди монстров, когда в качестве своей первой инстинктивной реакции на этих существ они встают с раскрытым ртом или задают прямые вопросы. Существа либо не обращают на Невинного никакого внимания, либо их внимание приходится активно привлекать. Неиствующий монстр, совершенно игнорирующий безусловно заметного Невинного, так же намекает на используемое Укрытие.

Система: Сделайте бросок Сообразительности + Милосердие со сложностью 6. За каждого монстра в присутствии вашего персонажа делается бросок Восприятия + Бдительности со сложностью 6. Для группы монстров можно сделать один, усреднённый бросок. Сложность уменьшается для существ с выдающимися чувствами, вроде обоняния или слуха, или для существ, которые исключительно стары, могущественны или подозрительны. Если у вашего персонажа выпало больше успехов, его не замечают. Его видят как обычно, если у врага выпало больше успехов.

Ваш персонаж остаётся незамеченным до конца сцены, если он не привлекает к себе внимания. Физический контакт с врагом или совершение таких заметных действий, как подпрыгивание и выкрикивание, привлекают внимание. После того, как существо поймёт, что вы тут, оно уже не забудет. И как только один монстр в группе заметит вашего персонажа, все враги поблизости тоже его заметят; один из монстров не будет просто так махать руками на «воздух». Но если стоять, тихо говорить или медленно идти, то это не привлечёт нежеланного внимания.

Эта сила не действует на других охотников или обычных людей. Она не функционирует, когда использующий её Обездвижен; сверхъестественные существа увидят неподвижное тело вашего персонажа.

•• Освещение

Эта грань позволяет вашему персонажу и его товарищам-охотникам идентифицировать сверхъестественных существ. Она не только указывает на тех, кто не является человеком, но и подсказывает то, какого рода эти существа. Недостатком Освещения является то, что монстры, похоже, способны заметить его использование и даже могут определить, кто из людей производит этот эффект.

Система: Сделайте бросок Восприятия + Милосердие со сложностью 6. Если он был успешен, то ваш персонаж и все охотники рядом с ним замечают всех сверхъестественных существ поблизости. Этот эффект заменяет необходимость охотникам тратить Убеждённость на второе зрение и копирует его действие. Кроме того, эта грань позволяет всем затронутым охотникам распознать истинную природу существ, которые в остальном кажутся нормальными: колдунов, недавно умерших, оборотней в человеческой форме. Эти существа кажутся очерченными сиянием различных цветов. Обратите внимание, что Освещение не даёт сопротивления контролю разума и тела, которое предоставляет трата очка Убеждённости.

Освещение длится 10 минут за каждый полученный успех. Длительность можно увеличить ещё на 10 минут за каждый потраченный пункт Убеждённости. Силу можно деактивировать по желанию, и она отключается, когда использующий её Обездвижен.

Раскрытые Освещением существа воспринимают использующего его охотника как источник яркого света; для монстров он очевидно является тем, кто раскрыл их. Использование Освещения прекращает действие Укрытия.

••• Излучение

Если и есть доказательство божественного происхождения охотников, то это оно – или, по крайней мере, эта грань может быть использована для оправдания подобных заявлений. После активации этой силы ваш персонаж излучает белый свет, который затрудняет сверхъестественные атаки. Защищённые этим полем люди выглядят размыто и нечётко для глаз неестественных существ. Сам свет отчётливо виден для охотников, но никак на них не влияет, независимо от того, внутри они его ауры или снаружи. Монстры, которые не полагаются на зрение, всё равно дезориентированы и приведены в замешательство этой силой.

Система: Сделайте бросок Выносливости + Милосердие со сложностью 6. Когда сверхъестественное существо атакует испускающую свет цель, сложность атаки увеличивается на единицу за каждый успех, полученный в броске грани. Природа атаки не имеет значения – пушки, когти, любые мистические атаки; все они будут затруднены. Ваш персонаж также может направить свой свет так, чтобы охватить аурой дополнительного человека за каждый, помимо первого, набранный успех. Этот человек должен стоять не дальше, чем на расстоянии, равном в ярдах Милосердию вашего персонажа. Свет держится число ходов, равное полученным успехам. Действие грани может быть прекращено по желанию использующего, и он может в любой момент лишить другого её защиты. Сила полностью прекращает действовать, если ваш персонаж Обездвижен.

Мистическое зрение монстров или другие чувства не могут нейтрализовать это поле. Оно не затрагивает чувства охотников, даже основанные на гранях.

•••• Противостояние

Для использования этой грани ваш персонаж должен напрямую встретиться взглядом с существом и не пытаться избежать атаки этого монстра. Даже если ваш персонаж является лёгкой мишенью, его становится крайне сложно ударить. Те немногие существа, которые попали под действие этой силы и готовы обсудить это, говорят, что удар становится эмоционально невозможен. Кажется, что охотник воплощает всё, что для нападающего является (или являлось когда-то) чистым, важным и ценным – вороша, возможно, при этом эмоции, которые существо считало потерянными века назад. Бой или противостояние охотнику кажутся психологическим самоубийством – преступлением ужасной величины. Для нападающих, которые заставляют себя совершить это отталкивающее действие, оно оказывается невыносимо мучительным.

Система: Потратьте пункт Убеждённости и сделайте бросок Манипулирования + Милосердие со сложностью 5. За каждый полученный вами успех нападающему необходимо потратить очко Силы Воли, чтобы действовать против вашего персонажа. Каждое последующее действие против вашего персонажа также требует траты Силы Воли. Противнику по-прежнему нужно преуспеть в атаке обычным образом, даже если ваш персонаж не пытается её избежать. Эта грань действует только против одного противника за раз, если только не удалось поймать взгляд нескольких противников одновременно. Цель сдержана до тех пор, пока ваш персонаж поддерживает зрительный контакт.

••••• Вспышка

Ваш персонаж может сделать один источник света причиняющим страдания и повреждения всевозможным неестественным существам. Величина наносимого урона зависит от интенсивности света. Спичка вызовет раздражение, мощный фонарик опасен, а солнце (в ясный день) разрушающе.

Вспышка мгновенна: ваш персонаж использует эту силу, и данный источник света становится поразительно мощным всего на мгновение. Хотя эффект и не является длительным, он может ранить каждое сверхъестественное существо, открытое для лучей. Странно, но Вспышка не действует на лунный свет.

Некоторые экстремисты-Невинные с этой силой говорят, что при её использовании «делятся истинным светом».

Система: Потратьте два очка Убеждённости и сделайте бросок Силы + Милосердие со сложностью 8. Даже один успех наносит летальный урон, указанный в таблице ниже, определяемый используемым источником света.

Источник света	**Кубики урона**
Спичка/пламя зажигалки	1
Факел/маленький фонарик/сигнальный факел	3
Мощный фонарик/автомобильные фары	5
Костёр	6
Прожектор	8
Солнце	10

Радиус действия силы равен пяти ярдам за каждый полученный успех. Таким образом, все сверхъестественные существа в пределах этого расстояния от вашего персонажа (а не источника света, который при этом может быть у кого-нибудь другого) при использовании этой силы страдают от раздирающей боли. Если вы набрали четыре успеха в броске грани, и ваш персонаж держит сигнальный факел (3 кубика урона), то вы делаете бросок трёх кубиков летальных повреждений против всех сверхъестественных существ в радиусе 20 ярдов от вашего персонажа (или против тех, кто находится в пределах радиуса действия и попадает в луч света).

Многие искусственные источники света являются направленными и могут быть наведены только на одну-две цели одновременно. В качестве общего правила,

использование Вспышки с фонариком позволит вашему персонажу навредить максимум трём существам, если они стоят близко друг к другу.

Цели не обязательно должны быть материальными; духи и призраки тоже подвержены этой силе.

Мученичество

Мученики вынуждены уничтожать неведомое и чудовищное, но они не могут отделаться от знаний о том, что у их добычи, так же, как и у них, были (или есть) человеческие чувства. У Мстителей есть категоричный образ мышления «мы/они». У Мучеников нет такой роскоши. Они слишком хорошо понимают эмоции и мотивы тех, кого не приемлют. Но при всей их эмпатии последователи этого первичного пути охотятся с почти саморазрушительным неистовством.

Мученики способны понять страдания вынужденных хищников, поскольку они сами такие. Они знают, что эти ужасные существа, сама внешность которых наполняет Мученика отвращением, когда-то могли быть людьми. Поэтому Мучники несчастны из-за своей роли, но они знают, что если будут следовать ей, то меньшему числу людей придётся разделить их судьбу. Каждый Мученик жаждет наступления дня, когда охотники больше не будут нужны.

• Нужда

Мученики, по определению, готовы причинить себе вред, чтобы спасти чужую жизнь или навредить врагу. Эта готовность достичь даже Пирровой победы отражена в Нужде. Ваш персонаж готов истощить себя в отчаянной попытке совершить поразительное деяние; он вкладывает всего себя в действие и получает мощь, рождённую из праведности цели. Сама готовность Мучеников приносить себя в жертву придаёт им энергию и силу.

Система: Ваш персонаж может совершить выдающийся подвиг ценой своего здоровья. Отметьте уровень тупых повреждений в таблице Здоровья вашего персонажа. Эти повреждения нельзя поглотить. После этого вы можете добавить Милосердие к Силе для любого броска или действия, совершаемого в этот ход, будь то бросок по нанесению урона врукопашную или холодным оружием, попытка поднять предмет или бросок Силы + Атлетики для совершения поразительного трюка. Силу Воли нельзя использовать для дальнейшего усиления этого броска, хотя возможно рискнуть Убеждённостью в совершаемом броске, основанном на Силе.

Если Нужда используется для увеличения наносимого урона, ваш персонаж должен получить уровень тупого урона до совершения атаки. Если она окажется неудачной, уровень здоровья останется потерянным, пусть даже не был сделан бросок урона. Удар или взмах всё ещё потенциально разрушительны, но они не касаются цели.

Нужду нельзя сочетать с другой атакующей или основанной на физическом действии гранью в тот же ход.

•• Освидетельствование

Освидетельствование позволяет вашему персонажу распознавать природу присутствующих поблизости сверхъестественных существ. Оно также позволяет ему мельком взглянуть на взаимоотношения этих существ с человечеством.

Система: Эта грань расширяет возможности второго зрения. Существо, которое второму зрению кажется *неправильным,* но не в каком-то воспринимаемом смысле – колдун, оборотень в человеческой форме, вампир, имитирующий признаки жизни – раскрывается перед вашим персонажем. Ужасная сторона монстра становится ясна при успешном броске Восприятия + Милосердия со сложностью 6. Ваш персонаж видит, как самый ужасающий аспект мелькает на лице существа. Это зрение сохраняется на 10 минут за каждый полученный успех; у любого замеченного в это время существа раскрывается его истинная природа. Таким образом, Освидетельствование может быть использовано в сочетании со вторым зрением или вместо него. Длительность может быть увеличена на дополнительные 10 минут за каждое потраченное очко Убеждённости. Эту силу можно

деактивировать в любой момент. Освидетельствование не предоставляет никакой защиты от контроля разума или тела.

Помимо этого, за каждый, кроме первого, полученный успех ваш персонаж может на мгновение стать свидетелем одного предыдущего контакта присутствующего рядом монстра с людьми. Обычно первым виден самый недавний контакт, и каждый последующий является более ранним. Если рядом присутствует несколько монстров, ваш персонаж может выбрать монстра для «изучения», или можно увидеть последние вспышки у нескольких монстров.

Видения, в зависимости от контактируемого, могут раскрыть нападения, такие как кормление, или могут раскрыть страстную или трогательную встречу. Рассказчик создаёт видение, которое может быть ясным или искажённым; его участники могут быть очевидны или неопознаваемы. Видение является исключительно визуальным и практически мгновенным. Иногда такие видения предполагают сожаление или даже сострадание в нападениях существа – намёк на его истинную природу.

Освидетельствование, по-видимому, не вызывает образов человеческих или охотничьих поступков, в отличие от поступков людей, обладающих силами или дарами, полученными от неестественных существ.

••• Опустошение

Никто точно не уверен, какого черта происходит, когда охотник активирует эту грань. Похоже, она создаёт бурлящее марево. Этот газ (в связи с отсутствием лучшего термина) изливается из вашего персонажа и направляется туда, куда он укажет. На материю он, кажется, не влияет, но сверхъестественные существа на него бурно реагируют. По-видимому, он разрушает и разлагает сами их тела. Даже неосязаемые существа от него не защищены.

На людей Опустошение не оказывает физического эффекта, но оно порождает у них глубокую эмоциональную травму: головные боли, депрессию, фугу или неконтролируемые рыдания. Что касается использующих Опустошение, то эта сила выворачивает их наизнанку. Боль в животе, кашель, размытое зрение и тошнота – всё это вызывает у них эта грань.

Мучники описывают эту силу так: «Ты что-то разрезаешь – словно травмируешь сам мир. Это вредит нам, это вредит им – но им это вредит сильнее».

Система: Сделайте бросок Манипулирования + Милосердие со сложностью 7. Радиус действия равен в ярдах Милосердию вашего персонажа. Если цель человек, то число успехов определяет число ходов, которое она будет парализована от ужаса. Она не получает физического урона и по-прежнему может уклоняться и убегать, но не может атаковать вашего персонажа или кого-либо ещё. (Особенно стойким людям можно позволить бросок Силы Воли со сложностью 8, чтобы попытаться совершить конкретное действие.) Если целью является другой охотник, то в случае активной защиты, созданной Убеждённостью, он остаётся незатронутым. В противном случае он считается обычной человеческой целью.

Если цель является сверхъестественным существом, то она получает уровень летального урона за каждый успех на броске грани. Сила затрагивает даже нематериальных противников, включая вселившихся в материальные носители.

При каждом использовании этой грани ваш персонаж получает один уровень тупого урона, который нельзя поглотить.

•••• Пожертвование

Охотник, далеко зашедший по пути Мученичества, может размыть границы между собой и другими людьми. Его чувство собственного я настолько расплывается, что становится возможным одолжить «я» другим для использования. Самая очевидная ссуда – это физическая мощь или скорость, но можно передать и менее ощутимые возможности. Одна Мученица провела аналогию с другим человеком, прошедшим милю в её туфлях – в то время как она по-прежнему была в них.

Ваш персонаж может предоставить эту «ссуду» любому желающему человеку, которого он может коснуться. Обмен происходит сразу же, хотя и не всегда полностью.

Если одалживаются физические качества, ваш персонаж соответственно слабеет. Одалживание ясности ума немного сложнее: интеллект и внимательность донора буквально разделяются между ним и получателем. Это «разделённое внимание» действует практически как двусторонняя радиосвязь, действующая на любом расстоянии между участниками. Самым большим ограничением является время: ваш персонаж может поделиться частью себя только на ограниченный период.

Система: Потратьте два очка Убеждённости и сделайте бросок Милосердия + Атрибут, который вы хотите одолжить. Сложность 7. Атрибут вашего персонажа теряет число очков, равное числу полученных успехов и не большее обусловленного максимума или полного значения этого Атрибута. К той же Черте получателя добавляется то же самое число очков. Можно пожертвовать любой Атрибут, кроме Внешности. Никакую другую Черту – ни Способности, ни Дополнения – нельзя предоставить с помощью этой грани, и в одно время можно делиться только одним Атрибутом.

Жертвование Физических Атрибутов довольно просто: значение Атрибута вашего персонажа уменьшается, тогда как значение у цели увеличивается. При разделении Ментальных Атрибутов два персонажа могут говорить друг с другом телепатически на время передачи; получатель может использовать разум вашего персонажа как своего рода «параллельный процессор». Если жертвуется Социальный Атрибут, то телепатическая связь невозможна, но оба смутно ощущают, какие эмоции испытывает другой.

Если ваш персонаж пожертвует все точки Атрибута, то он отключится и останется без сознания до конца действия грани. Вы как игрок можете продолжать давать советы получателю, касающиеся разделённой Черты, пока это позволяет Рассказчик. Вы можете предлагать решения проблем, если делились Сообразительностью, или предлагать эмоции для имитации в социальных ситуациях, если одалживали Манипулирование, но вряд ли вы сможете в обоих этих случаях давать другому игроку советы по проведению исследований, поскольку вы не делились Интеллектом.

Длительность передачи определяется следующей таблицей:

Полученные успехи	**Длительность**
1-2	2 хода
3-4	Оставшаяся часть сцены
5-6	Пять часов
7-8	Один день
9-10	Три дня

Если ваш персонаж в сознании, то он может отменить передачу в любое время. Но получатель не может «вернуть» одолженную Черту в любое время; займодатель должен забрать её по своей воле.

Если ваш персонаж во время действия передачи становится Обездвижен, то пожертвование сохраняет действие. Если ваш персонаж был убит, когда одалживал пункты, получатель сразу же их теряет. Если умирает получатель, то ваш персонаж навсегда теряет все переданные пункты. Если вы проваливаете бросок передачи, то ваш персонаж может навсегда потерять одно очко соответствующей Черты, или же Рассказчик может придумать другую неудачу. Охотники уже являются неуравновешенными людьми. Будет ли на самом деле личность одного охотника, запертая в теле другого, признана чем-то большим, чем шизофрения?

••••• Возврат

Ваш персонаж может наложить человеческие, смертные ограничения и слабости на нечеловеческого противника. Также он может лишить таких существ их сил. Всё, что ваш персонаж должен сделать, это встретиться взглядами с врагом и сконцентрироваться на конкретном способе, которым он хочет поставить это существо на место. Мученик налагает на это существо справедливое моральное наказание.

Система: Чтобы наложить человеческое ограничение на сверхъестественное существо (например, создать у мёртвой твари необходимость дышать для выживания, или заставить призрака принять материальную форму), потратьте пять очков Убеждённости и сделайте бросок Манипулирования + Милосердие со сложностью, равной Выносливости цели +4. Если вы получите хотя бы один успех, существо получает эту уязвимость до тех пор, пока не удалится от вашего персонажа. (В случае поистине могущественного противника, Рассказчик может назначить повышенную сложность для вашего броска, а существу может дать бросок сопротивления.) Одновременно на одно существо можно наложить только один человеческий «недостаток». Непосредственные результаты становления сверхъестественного существа снова «смертным» определяются обычно обстоятельствами и Рассказчиком. Для подкрепления может требоваться еда, а не кровь. Человеческая форма может стать единственной, которую существо способно принять. Дух может стать таким же материальным и хрупким, каким он был при жизни.

Живущие века существа не обратятся в прах из-за того, что внезапно стали смертными, но их, вероятно, можно будет навсегда уничтожить обычными способами. Кроме того, остерегайтесь давать монстрам преимущества человеческого бытия. Какой кровосос не хотел бы снова насладиться стоянием под солнцем? Он бы мог даже обеспечить постоянное присутствие вашего персонажа рядом, захватив его.

Эту силу также можно использовать для того, чтобы не дать существу использовать конкретную сверхъестественную силу. Для этого вы должны определить, что именно не позволяете делать твари. «Я хочу, чтобы она прекратила двигаться так быстро». «Я не хочу, чтобы он снова исчезал!» «Я не хочу, чтобы она могла становиться невидимой». Если Рассказчик знает, к какой силе вы обращаетесь, то он устанавливает сложность – обычно это Сила Воли существа или его Выносливость +3. Если вы получили хотя бы один успех, то существо больше не может использовать эту способность, пока не удалится от персонажа. Одновременно можно запретить использование только одной силы, и чудовище нельзя наделить человеческой слабостью и отрезать от сверхъестественно способности одновременно.

Если ваш персонаж в сознании, то он может отменить человеческую слабость или вернуть сверхъестественную силу в любой момент, даже если жертва всё ещё рядом. Если ваш персонаж Обездвижен, то действие Возврата сразу же прекращается. И, конечно же, если существу удаётся удалиться от персонажа, а затем вернуться, то все прежние эффекты отменяются. Возврат надо использовать снова, чтобы наложить на существо человеческую слабость или лишить монстра той же силы, что была удалена в прошлый раз.

Спасение

Люди, чьей первой реакцией является примирение, обычно оказываются на основном пути Спасения. Спасители крайне востребованы из-за их умения собирать обратно раненных людей, но при этом часто оказываются не в ладах с охотниками с отличными приоритетами. Некоторые Спасители не боятся понять свою добычу. Они надеются, что через понимание они смогут либо успокоить духов, преследующих смертных, или снять проклятье или психическое заболевание, создающее «монстров».

• Угрозы

Выкрикнутое слово становится подлинным щитом. Само слово не имеет значения (обычным выбором становятся «Нет!», «Стой!» и «Хватит!»), но оно может прервать любую намеренную атаку. Охотник обычно узнаёт о силе слова, когда инстинктивно выпаливает его, и это слово удивительным образом предотвращает нанесение вреда.

Угрозы может отклонить что угодно от выкидного ножа до бензопилы – и даже мистическое оружие, такое как стрелы из огня или молнии. Эта атака может быть направлена на вашего персонажа или другого человека. Грань не влияет на атаки, которые не наносят урона (например, попытки контроля разума), и на непрямые атаки (например, укол куклы вуду вашего персонажа). Кроме того, она действует только на действия,

предпринимаемые другими индивидами. Она может защитить вашего охотника или другого человека от столкновения с машиной (даже если водитель просто небрежен, а не злонамерен). Но она не может остановить лавину или молнию естественного происхождения.

Система: Сделайте бросок Сообразительности + Милосердие со сложностью 6. Бросок обычно противостоит соответствующему броску атаки врага, и действие, которое персонаж намеревается прервать, должно быть видимо для вашего персонажа – т.е. находиться в зоне видимости. Эту грань можно использовать в любой ход, в который можно использовать защитные манёвры – уклонение, парирование или блок. Фактически, в отношении правил к Угрозам следует относиться как к четвёртой форме защиты – применяются все те же правила (см. Защитные манёвры). Но эту грань нельзя сочетать с уклонением, парированием или блоком; вам нужно выбрать только один вариант защиты. Заметьте, что нападающий всё ещё может навредить цели, несмотря на попытки вашего персонажа помешать этому действию (нападающий получает больше успехов, чем вы).

•• Внушение

Вашему персонажу нужно задать один вопрос сверхъестественному существу, и этому существу нужно понять заданный вопрос. Сам вопрос не особо важен, и не имеет значения, ответит ли на него существо. Важно то, что ваш персонаж взаимодействует с существом так, словно оно человек. Этот простой поступок, подпитываемый духом охотника, заставляет существо отнестись к смертным по-человечески. Эта грань обычно вызывает сильные ощущения печали, горя и оторванности.

Обычным вопросом является: «Ты помнишь?»

Система: Сделайте бросок Манипулирования + Милосердие со сложностью 6. Каждый успех добавляет единицу к сложности следующего действия сверхъестественного существа. Достичь успеха для существа становится непросто, поскольку оно сталкивается со своими забытыми воспоминаниями, давно исчезнувшими чувствами и отчаянно подавляемым состраданием. При впечатляющем количестве успехов поведение цели может претерпеть существенные изменения. Даже невредимое существо, выигрывающее сражение, может предпочесть побег столкновению с вызванными Внушением эмоциями.

Конечно, конкретный психологический эффект этой грани зависит от существа. Духи ощутят вкус того, какой была жизнь до их гибели. Кровососы вспомнят о потерянной смертности. Другие существа могут получить видения из жизни людей, которых они убили. Более «человечные» существа могут увидеть будущее, в котором они поддались своей чудовищной природе, или они могут вспомнить потерянную любовь или выбор, о котором сожалеют. На существ, у которых осталось крайне мало мыслей или чувств, эта грань может повлиять слабее. Видения Внушения могут просто раздражать их или сбивать с толку.

Точные результаты применения этой силы определяет Рассказчик – это может стать отвлечением для монстра, ещё одной попыткой в текущих усилиях добраться до глубоко похороненной уязвимости существа, или моментом очищения (если у вас выпадет достаточно успехов), который покажет существу его порочность.

Обычно Внушение можно использовать против отдельного существа только раз в сцену, если Рассказчик не решит иначе.

••• Дыхание

Также называемая «Поцелуем жизни», эта грань позволяет вашему персонажу исцелять людей дыханием рот-в-рот. Хотя внешне это выглядит как обычное искусственное дыхание, эта сила способна на гораздо большее: она может исцелять порезы, раны, повреждённые органы и сломанные кости.

Со сверхъестественными существами Дыхание может взаимодействовать совершенно по-другому. Вместо вливания целительной энергии оно крадёт энергию у них. Контакт рот-в-рот необязателен. Но ваш персонаж должен находиться поблизости, чтобы вдохнуть силы противника. Эта сила опасна даже для неосязаемых врагов.

Система: Чтобы исцелить кого-либо, сделайте бросок Выносливости + Милосердия со сложностью 6. Цель получает один уровень здоровья – тупой или летальный – за каждый полученный успех. Использование Дыхания таким образом утомительно. Вы должны заплатить за каждый исцелённый уровень здоровья либо одним пунктом Убеждённости, либо повышением на единицу сложности всех действий до конца сцены. (Возможно смешивание оплаты. Персонаж, который исцелил три уровня здоровья, может потратить два пункта Убеждённости и получить штраф +1 до конца сцены.) При провале броска ваш персонаж получает уровень тупых повреждений. Эту грань нельзя использовать на себе, но её можно использовать на обычных людях и даже сверхъестественных существах.

Чтобы иссушить чудовищного врага, ваш персонаж должен находиться от цели на расстоянии, не превышающем в ярдах его Милосердие. Сделайте бросок Ловкости + Милосердие со сложностью 6. Цель сопротивляется броском Выносливости также со сложностью 6 (хотя Рассказчик может изменить сложность как для нападающего, так и для защищающегося, основываясь на их относительной силе: простому охотнику может быть затруднительно истощить древнего призрака). За каждые два успеха разницы с результатом противника ваш персонаж получает одно очко Убеждённости, вплоть до максимума, равного его начальной Убеждённости (определяемой кредо). Цель также получает один уровень летальных повреждений за каждый полученный успех. Если вы проваливаете бросок, ваш персонаж получает один уровень летальных повреждений, а сверхъестественный противник получает очко Силы Воли. Дыхание можно использовать против вселившихся в людей духов, не вредя самим людям. Оно не способно навредить людям и затрагивает только одну цель за раз.

•••• Успокаивание

Спаситель излучает своё внутреннее спокойствие и терпимость, словно это некая форма энергии. У этой грани два одновременных эффекта. Первый – физический: Успокаивание мешает окружающим вашего персонажа совершать внезапные или преднамеренные действия. События происходят медленно. Время реакции растягивается. Те, кто совершают какие-либо действия, кажутся заторможенными.

Второй эффект эмоциональный. Успокаивание подавляет гнев, приглушает страх и напряжение, и, как правило, у целей проясняется в голове, и они расслабляются – как минимум, слегка. Этот эффект не приводит к потере у успокоенных желания сражаться или выжить. Эта сила не меняет мотивацию, она просто заставляет видеть события менее срочными.

Успокаивание не влияет на обычные действия, такие как речь или медленное движение, при условии, что у этих действий нет бурных или насильственных последствий.

Система: Потратьте пункт Убеждённости и сделайте бросок Манипулирования + Милосердие со сложностью 7. Эффект длится число минут, равное количеству выпавших успехов. В течение этого времени любой, кто попытается совершить нападение или сделать резкое движение, должен сделать бросок Выносливости, Силы или Ловкости (используется самый высокий Атрибут) со сложностью 8 для каждого действия. Даже нажатие на курок будет затронуто из-за последующего за ним всплеска событий. Эффект распространяется на пять ярдов во всех направлениях за каждое очко Милосердия персонажа. Кроме препятствования сражениям или их остановки, эта грань может быть использована для прекращения припадков или истерик любого рода, и может вывести сверхъестественное существо из состояния бешенства, какой бы ни была его причина. Существа, которые хотят поддерживать это состояние, несмотря на сложность действий вблизи вашего персонажа, должны сделать бросок Силы Воли со сложностью 8.

Успокаивание влияет и на вашего персонажа, а также на любых охотников или обычных людей в зоне действия. Будучи успокоенными, люди не смогут впасть в истерику в присутствии монстров, но они всё также впоследствии забудут или

постараются найти объяснения увиденному. Эффект грани можно отключить преждевременно, если захотите, и он прекратится в любом случае, если ваш персонаж Обездвижен.

Атаки, в особенности дальние, произведённые снаружи области действия против целей внутри не подвержены действию Успокаивания.

••••• Отстранение

Многие охотники верят в иные миры, в том числе в Небеса, Ад и Чистилище – возможно даже, что в иные измерения или чуждые планы. Зашедший настолько далеко по пути Искупления охотник начинает понимать, что другие миры действительно могут существовать – и подозревают, что сверхъестественные существа связаны с ними и могут путешествовать в такие места. Безусловно, хорошо известно, что существа могут исчезать без следа даже для охотничьего зрения. Эта грань закрывает для монстра эти пути побега и заставляет его столкнуться со своими ошибками здесь и сейчас. Она также защищает наш мир от «посторонних взглядов». Достигшие этого уровня посвящения Искупители редко обсуждают то, что же, по их мнению, «наблюдает».

Использующие эту силу и её свидетели сообщают о таких ощущениях, как закладывание ушей, кровь из носа и головные боли, но также они говорят о чувстве освобождения. Некоторые боятся ужасных побочных эффектов, например, препятствования душам недавно умерших отправиться в их законное место – из-за чего эти души окажутся заперты на Земле!

Система: Потратьте два очка Убеждённости и сделайте бросок Обаяния + Милосердие со сложностью 8. При успехе ваш персонаж запечатывает известный ему материальный мир от других возможных миров до конца сцены. Барьер возникает во всей области, которую ваш персонаж может окинуть своим взглядом. Сверхъестественные существа могут сбежать от вашего персонажа лишь обычными способами. Отрезается любой источник энергии, происходящий из другого плана или реальности, и питающий физический мир вблизи вашего персонажа.

Аналогичным образом, любое сверхъестественное существо, которое может войти в материальный мир, неожиданно блокируется от него поблизости от вашего персонажа. Им придётся войти в мир за переделами влияния персонажа. Потусторонние силы с других планов не способны даже воспринимать физическую реальность рядом с вашим персонажем.

Ваш персонаж может отменить эти эффекты раньше времени, если захочет, но иначе он будет держаться всю сцену, даже если персонаж потеряет сознание.

Прозрение

Охотники, действующие на основе Рвения, верят, что знают очевидную правду. Охотники, которые следуют путям Милосердия, верят в то, что поступать надо так, как ощущается правильным. И есть те немногие, которые верят, что есть ещё один курс действий – он просто ещё не был определён.

Подобно Ревнителям, эти охотники нацеливаются далеко вперёд и стараются воспринимать целую картину. Подобно Милосердным, они готовы непредвзято рассматривать новые идеи и ощущения. Одни из них мечтатели, другие изгои. Радикальное меньшинство верит, что истины нет, что красота и мораль находятся за переделами того, что мы из себя представляем. Охотники на этом пути преследуют свободу во всех проявлениях. Вместо того, чтобы сражаться для победы в сражениях, они сражаются ради завершения войны.

Провидцы не выбирают самые очевидные реакции на Зов. Если ваш персонаж не нападает, не вмешивается, и не убегает при наделении, но при этом всё же что-то делает – что-то, вероятно, умное и непредсказуемое – то он вполне может стать последователем Прозрения. Если его первой реакцией является любопытство, жажда узнать, что это существо такое и каковы его намерения, а не то, нужно ли его уничтожить или сжалиться над ним, то он, вероятно, видит лес, а не деревья.

Он не придерживается принятых истин, которые сам не проверил. «Да, наказание должно соответствовать преступлению, но кого нужно наказывать – преступника, или создавшее его общество?» «Конечно, гравитация работает, но, когда я умираю, моя душа поднимается или падает?» Жизнь заключается в поиске ответов, находящихся повсюду. Сторонники Прозрения просто ищут правильные вопросы. В сражении с неведомым главным вопросом является: «Как можно уладить этот конфликт, раз и навсегда?»

Сейчас есть только один путь и одно кредо для последователей этой Добродетели, по крайней мере, насколько это известно охотникам.

Провидчество

Провидцы воспринимают вторжение паранормального в повседневную жизнь признаком того, что мир больше и более странное место, чем они когда-либо думали. После того, как устойчивая вера – «Не существует такой вещи, как монстры» – сорвана с её места под вашим мировоззрением, то это заставляет задуматься, а что ещё устарело. Провидцы не готовы перескакивать к выводам и погружаться в полусформированные решения. В результате, они ведут своих союзников-охотников по более широкой дороге, избегая бессмысленных тупиков.

В то время, как Ревнители спрашивают: «Чем можно их уничтожить?», а Милосердные задумываются: «Как мы можем им помочь?», Провидцы отступают на шаг и просто спрашивают: «Что они такое?». Эта интроспекция принесла таким охотникам несколько прозвищ. Те, кто уважает Провидцев, зовут их «искателями пути» и «странниками». Те, для кого они малополезны, используют такие имена, как «созерцатели пупков» или просто «дураки».

• Предвидение

Хотя большинство охотников было бы радо просто владеть этой силой, Провидцам приходится постоянно обсуждать её природу. Одна группа подозревает, что это форма телепатии – если такая вещь существует – которая позволяет предугадывать вероятности и действия других. Другие считают, что Предвидение позволяет охотникам ненадолго заглянуть в будущее – взгляд, который позволяет им выбрать наилучший курс действий. в любом случае, ваш персонаж на мгновение видит то, как его выбор может повлиять на ситуацию, и может выбрать наилучший доступный вариант.

Система: Сделайте бросок Интеллекта + Прозрение со сложностью 7. За каждый полученный успех вы можете сделать дополнительный бросок для определённого действия и выбрать лучший результат. Вы должны объявить заранее, что один из ваших дополнительных бросков будет посвящён определённому действию; нельзя сначала сделать бросок, а потом объявлять, что берёте дополнительный. Для каждого действия позволен только один дополнительный бросок. Т. е., чтобы выстрелить из пистолета, поднять скалу или вести машину, вы можете сделать два броска. (Атака считается одним действием; дополнительный бросок делается для самой атаки. Лучший бросок атаки определяет то, сколько кидается кубиков урона.)

Рассказчик буквально рассказывает вам видение вашего персонажа, основываясь на каждом из бросков, которые вы делаете, и затем позволяет вам выбрать то, какой из них осуществится. Один бросок может означать промах, тогда как другой – попадание в цель. Один бросок может означать незначительный успех, тогда как другой – выдающийся. Помните, что видения являются просто проблесками краткосрочных возможностей; у направления, которое вы выбираете в результате, могут быть менее желательные последствия в долгосрочной перспективе. Ваш персонаж может увидеть, какой провод резать, чтобы деактивировать бомбу, но спасённое здание может по-прежнему оставаться одержимым злобным полтергейстом.

Предвидение влияет только на немедленно совершаемое действие. Простое действие с прямыми результатами может передать чёткие образы. Сложное действие, такое как создание устройства через длительные действия, не раскрывает последствия финала

создания или его использования. Скорее всего, оно укажет на возможные результаты действия на текущей стадии процесса.

После того, как вы сделаете дополнительный бросок, и ваш персонаж получит видения обоих исходов, нужно выбрать один из результатов. Ваш персонаж обязательно совершает действие – он просто отражает события во времени для оптимального эффекта. Если оба броска плохие, один из них всё равно реализуется. Просто из этой ситуации нет хорошего выхода.

Предвидение можно использовать для получения нескольких дополнительных бросков только раз в главу (игровую сессию). После использования этих дополнительных бросков эту грань больше нельзя активировать в той же главе. Повторные броски, которые даёт Дополнение Судьба, обычно нельзя сочетать с Предвидением в одной и той же сцене.

Активация Предвидения считается рефлекторным действием. Она не мешает совершать действия в тот же ход.

Полученные дополнительные броски нельзя отдать другим игрокам. Также ваш персонаж не может предупредить остальных о надвигающихся событиях или последствиях действий.

Вложенные в бросок Предвидения очки Убеждённости просто увеличат число дополнительных бросков, которые вы можете получить на главу. Убеждённость не влияет на исход отдельных действий, на которые направлены дополнительные броски.

•• Выявление

Эта грань позволяет вашему персонажу узнать слабость сверхъестестественного существа. Иногда эта информация приходит в форме видения (обычно места или важного предмета). В других случаях это просто интуиция – к примеру, ваш персонаж просто знает, что существо не может свободно использовать свои силы при определённых обстоятельствах.

Выявление часто используется после того, как существо было обнаружено (через второе зрение) и распознано (через такие грани, как Распознание, Освещение или Освидетельствование) в качестве части плана атаки. У действительно осведомлённого охотника больше всего шансов на выживание. Опытные охотники также могут использовать эту грань для идентификации монстров по их слабостям – «Оно питается болью для того, чтобы выжить. Так делает большинство зомби – большинство».

Система: Сделайте бросок Восприятия + Прозрение со сложностью 6. В случае успеха, ваш персонаж узнаёт о слабости существа, за которым наблюдает: протыкание колом, солнечный свет, чеснок, холодное железо, текущая вода, огонь, серебро или что-то ещё, что Рассказчик сочтёт подходящим. Рассказчик также может говорить размыто о сущности слабости – «жизнь», «время» или «контроль». Одно лишь то, что ваш персонаж задаёт вопрос, не означает, что он поймёт ответ.

Некоторые существа связаны с определёнными местами или предметами. Если при броске вы получаете три или больше успехов, то ваш персонаж не только знает, что у существа есть логово (или что оно привязано к определённой вещи), но у него также появляется смутное ощущение местоположения этого предмета или места.

Знать слабость и воспользоваться ею – это две разные вещи. Направлять огонь на противника на нефтезаводе опасно для всех. Ряд определённых черных металлов вряд ли удачно подвернётся под руку для использования в качестве оружия.

После того, как ваш персонаж определил конкретную слабость существа, Выявление не будет повторять её. Вам придётся запомнить этот недостаток. Последующие использования Выявления против того же типа существ будут обнаруживать новые слабости, конкретные или малопонятные. Разумеется, невозможно определить, классифицирует ли новая слабость неидентифицированное существо как нечто, с чем ваш персонаж уже сталкивался ранее.

Выявление не действует на смертных. Его можно использовать только раз в сцену. Какая бы сила – предположительное Посланники – не обеспечивала запрашиваемой

информацией, она, похоже, не любит помогать. Последующие использования в той же сцене просто ничего не приносят.

В итоге, эффективность данной грани при любых обстоятельствах определяется Рассказчиком. Ответы, которые она даёт, могут быть бесполезными здесь и сейчас, но могут принести пользу в следующей главе.

••• Погружение

Так же известная как «Просмотр прошлого», эта сила позволяет заглядывать в прошлое конкретного места. Хотя другие грани (в особенности Пронзание) также позволяют видеть прошлое, Погружение более точное и гибкое.

Погружение сцеплено с местом: ваш персонаж может видеть прошлое только своего текущего местоположения. При этом нет ограничений на то, насколько далеко он может заглядывать в прошлое. Видениями можно управлять, используя время («Что произошло здесь 24 часа назад?»), связав их с человеком или предметом («Покажи мне, что произошло, когда забрали драгоценности»), или связав их с событием («Я хочу увидеть, как происходило убийство»).

Приложив огромные усилия, ваш персонаж может даже услышать произошедшее.

Система: Сделайте бросок Восприятия + Прозрение со сложностью 6. За каждый успех ваш персонаж получает пять минут «просмотра» своего местонахождения.

Если событие произошло более, чем год назад, сложность увеличивается на два. Она увеличивается до 10 для любого события, которое случилось более чем пять лет назад. (Тем не менее, один из по-настоящему могущественных последователей Прозрения утверждает, что видел тысячелетней давности цивилизацию, с которой он почувствовал связь. По крайней мере, он утверждал подобное до того, как исчез.)

Чтобы услышать происходившее, вы должны либо потратить два пункта Убеждённости, либо поднять сложность на два. Только люди с основным путём Провидчества могут использовать Погружение для «подслушивания» прошлого.

То, насколько образы чёткие, определяет Рассказчик. Травмирующие события, хаос или сильный гнев, пережитые в наблюдаемом времени и месте, могут исказить события. Рассказчик может даже сделать броски Погружения втайне для игроков, чтобы держать их в неведении о достоверности их озарений.

Погружение можно использовать только раз в сцену.

•••• Восстановление

Эта сила позволяет регенерировать потерянные или покалеченные конечности и органы. Это не просто ускоренное исцеление. Восстановление может вернуть полностью потерянные части тела. Его можно использовать на вашем персонаже или на других людях. Эти восстановленные конечности часто выглядят пугающе «идеально» – без шрамов, загара, морщин или даже каких-либо признаков старения – словно они идеализированные, платонические воплощения этих частей тела. Несмотря на свою мощь, Восстановление не может оживлять мёртвых.

Ваш персонаж представляет, как латается кожа и соединяются кости, или идеальную конечность или часть тела на замену потерянной, и она воплощается. Те немногие охотники, которые способны использовать эту грань, приводят её в качестве доказательства существования где-то идеализированного состояния – в месте, которое Провидцам предназначено открыть. Возможно, это место или состояние является конечной целью в войне против неведомого. Между тем, владеющие этой силой охотники хранят её в секрете из-за боязни привлечь нежелательное внимание – или вызвать гонения.

Система: Эта грань, в сущности, превращает летальный урон в тупой. Она не возвращает потерянные уровни здоровья, но она делает травмы намного более терпимыми.

Сделайте бросок Выносливости + Прозрение и потратьте три очка Убеждённости. Сложность равна 6 плюс один за каждый потерянный летальный уровень здоровья

(максимальная сложность 10). Если выпадет хотя бы один успех, то все эти уровни сразу же становятся тупыми. Если потерянные уровни здоровья отражают крупные травмы (искалеченные глазные яблоки, потерянные конечности), то они возвращаются к прежнему состоянию за секунды. Новые конечности чувствительные, слабые и покрыты синяками до тех пор, пока у цели не появится возможности «разносить» их.

Восстановление можно использовать только раз в сцену.

••••• Предвещание

Ваш персонаж способен предвидеть вероятные варианты будущего в районе его местонахождения. Всё, что он должен сделать – это сконцентрироваться. Как и в случае Погружения, эта сила может действовать на основе временных рамок, человека, предмета или конкретного события.

Система: Потратьте три очка Убеждённости. Рассказчик тайно делает бросок Интеллекта + Прозрение вашего персонажа со сложностью 8. Видения будущего длятся минуту за каждый полученный успех. Видения того, что произойдёт через один-два года, могут быть довольно чёткими, но проблески далёкого будущего неисправимо туманные и дезориентирующие. В отличие от Погружения, эта грань не создаёт звук.

Бросок делает Рассказчик на случай неудачи или провала. При неудачном броске видение не появляется, а ваша Убеждённость оказывается потраченной зря. При провале появляется крайне неточное, обманчиво фальшивое или невероятно шокирующее видение будущего (и Убеждённость просто исчезает, когда персонаж пытается воспользоваться ею в следующий раз). Даже при успешном броске образы могут основываться на возможном будущем, определённом миллионом решений и случайных событий, постоянно формирующих реальность. (Очки Убеждённости, полученные при успешном броске, можно незаметно передать позже, чтобы игрок не понял сразу, что видение настоящее.) Рассказчик должен основывать образы на событиях в том виде, в котором они известны ему из будущей хроники. При этом некоторые события не могут произойти, так что, несмотря на успехи, с ними не может быть никаких видений. Если союзник персонажа умер, но персонаж об этом не знает, то поиск видения того, как он в следующий раз войдёт в свою дверь, будет бесплодным (по крайней мере, это будет так для его следующего появления в *живом* виде).

Предвещание можно использовать только раз в сцену. Повторные попытки вызовут тяжёлые головные боли и размытые образы в лучшем случае. Ходят слухи, что те немногие охотники, которые, якобы, способны к этой силе, поглощены будущим и им едва удаётся существовать в настоящем.

Рвение

Это Добродетель охотников, у которых обычно есть чёткая и всеохватывающая точка зрения на сверхъестественное и то, что с ним делать. В основном этим ответом является «уничтожить». Если первой инстинктивной реакцией вашего персонажа при виде ужасной твари является непосредственное противостояние ей, то он, вероятно, сторонник Рвения. Он обычно действует, исходя из представлений о Правильном и Неправильном с большой буквы. Его принципы и правила могут и не быть обычными или даже приемлемыми, но они его, и он будет упорно их придерживаться.

Защита

Рвение требует самоотверженности, непоколебимой верности и целеустремлённости. Защитники стремятся к этим качествам и к уничтожению ужасных тварей. При этом последователи этого основного пути осознают необходимость защищать людей, места и вещи, которые должны пережить эту войну. Если после битвы ничего не осталось, то за что тогда сражались?

Защитники оберегают обычных людей, но не с безрассудным самозабвением некоторых Мучеников. Защитники обычно бывают мыслителями и стратегами, которые понимают, что нельзя давать бой врагу, когда свой фланг открыт. Уничтожение врага

окажется бессмысленным, если они умрут в процессе, или если они смогут достичь «победы», лишь погубив то, что надеются спасти.

Защитники склонны быть оптимистами. Если ситуация кажется ужасной, они организованно отступают и выживают, чтобы сразиться на следующую ночь. Если враг приводит битву к их порогу, то Защитники будут сражаться до последней капли крови.

• Ограждение

Защитник может держать сверхъестественных существ на расстоянии, будь то благодаря исключительному упорству, страху монстров или некоему невидимому барьеру. Они не смогут приблизиться к нему, если только он не позволит, или их воля окажется сильнее его. Использующий Ограждение персонаж видит и ощущает сверкающую энергию, исходящую из его тела. Соприкасающиеся с его аурой существа вызывают искры статического заряда; урон не наносится, но это очерчивает пределы расстояния, на которое может приблизиться монстр.

Система: Сделайте бросок Выносливости + Рвение со сложностью 6 при активации этой силы. Число успехов должно превышать полученное монстром на броске Выносливости, чтобы тот не мог подойти. Расстояние, на котором удерживаются существа, равно одному ярду за каждое очко Рвения вашего персонажа. Монстр, который уже находился в этой области при активации силы, сразу же получает бросок Выносливости. Если он успешен, то существо незатронуто. Если неудачный, то монстр отшатывается к границе действия силы.

Ограждение действует до конца сцены. Каждому существу позволен один бросок на то, чтобы проникнуть за границу. Чтобы сделать ещё одну попытку, существу нужно потратить очко Силы Воли. Эта грань не влияет на других охотников или обычных людей, и эти люди могут укрыться рядом с вашим персонажем.

Защитник не должен концентрироваться на этой силе, чтобы она продолжала действовать; он может сражаться и совершать другие действия, ограждая себя барьером. Но сила прекращает действовать, если ваш персонаж Обездвижен, и она не влияет на дистанционные атаки. Если существо отогнано и загнано в угол использующим эту грань персонажем, то монстр может оказаться внутри ограждающего периметра Защитника в случае, если персонаж подойдёт слишком близко. Монстр автоматически «пробивает» Ограждение благодаря энтузиазму Защитника.

•• Обновление

Защитников весьма сложно убить. Мелкие травмы (лёгкие ссадины, синяки) затягиваются и исцеляются прямо на виду. Растянутые суставы перестают набухать и сами возвращаются на место. Даже сломанные конечности выпрямляются, кости смыкаются и исцеляются за дни, а иногда и часы. Что, возможно, ещё более чудесно, так это то, что Защитники могут наделять частью своей регенерации других.

Система: Потерянные из-за тупого урона уровни здоровья вашего персонажа исцеляются со скоростью один уровень за 10 минут.

Летальный урон исцеляется согласно следующей таблице. Эти скорости заменяют обычное время восстановления, но по-прежнему кумулятивны. (К примеру, чтобы полностью восстановиться от уровня Ранен, требуется 21 час).

Уровень Здоровья	Время восстановления
Синяки	Три часа
Легко ранен	Шесть часов
Ранен	12 часов
Тяжело ранен	Один день
Травмирован	Три дня
Искалечен	Одна неделя
Обездвижен	Три недели

Защитник возлагает руки на цель, чтобы исцелить её раны. Потратьте Убеждённость, чтобы излечить самую тяжёлую рану цели (её самый низкий потерянный уровень здоровья). Одно очко Убеждённости нужно потратить, чтобы вернуть уровень, потерянный из-за тупого урона. Два очка Убеждённости нужно потратить, чтобы вернуть уровень, потерянный из-за летального урона. Этот уровень здоровья восстанавливается за то же время, за которое бы это произошло у Защитника с этой гранью – 10 минут для уровня, потерянного из-за тупого урона, и, как пример, один день для уровня Тяжело ранен, потерянного из-за летального урона. Исцелять можно других наделённых, людей и даже согласных на это сверхъестественных существ с телами.

Конечно, что уничтожено, то уничтожено, независимо от того, кто получатель этой силы.

Убеждённость нельзя использовать для усиления этой грани; она действует автоматически.

Обновление используется только для исцеления уровней здоровья; грань не уменьшает время восстановления от наркотического или алкогольного опьянения и не противостоит ядам, которые не уменьшают уровни здоровья. Кроме того, эта грань не исцеляет хронические заболевания, такие как рак, и не отращивает потерянные конечности.

••• Клеймо

Рука вашего персонажа загорается энергией и, при возложении на сверхъестественное существо, может выжечь на нём отметину. Это не просто поверхностный знак; клеймо прожигает любую покрывающую его одежду. Крепкое покрытие, например броня, не будет прожжено, но станет очень горячим, возможно, даже достаточно горячим для того, чтобы навредить носящему.

Клеймо размером примерно с ладонь и может быть в форме любого символа из языка образов охотников. Чаще всего используются «Монстр» и «Порча». Знак видим для всех – даже для обычных смертных. Кроме того, клеймо можно увидеть, даже если цель становится невидимой для обычного зрения или изменяет внешность (клеймо по-прежнему могут видеть охотники, чьё второе зрение в это время не активно).

Защитники используют эту силу, чтобы отмечать врагов для своих товарищей, а также чтобы отдалить жертву от ей подобных (Клеймо не затрагивает предметы, обычных людей или других охотников.) Хотя видимое клеймо не раскрывает оборотня или кровососа как такового, но оно точно выделяет его как бывшего противника другого охотника и, таким образом, как возможную угрозу, от которой стоит защищаться. Для непосвящённых, таких как обычные люди, клеймо кажется настораживающей – даже жуткой – татуировкой.

Система: Для использования этой грани ваш персонаж должен коснуться цели, что может потребовать броска Ловкости + Рукопашный бой, если цель сопротивляется (урона при этом не наносится; удара кулаком недостаточно для клеймения). Затем сделайте бросок Рвения со сложностью 6. Число достигнутых успехов определяет, насколько долго будет держаться клеймо.

Успехи	Длительность
1-2	Один день
3-4	Одна неделя
5-6	Один месяц
7-8	Один год
9-10	Всегда
Если нет ни одного успеха, знак не появляется.	

Клеймо является постоянным источником раздражения для существа. Цель получает уровень летального урона за каждый успех, полученный на броске Рвения. Этот урон можно поглотить, если существо на такое способно (но как минимум один уровень

летального урона всегда наносится). Исцелять можно все уровни любого урона, кроме одного, и этот уровень уходит только когда клеймо исчезает. Знак сохраняется независимо от принимаемой существом формы. Им даже можно отметить бесплотных духов, через которых ваш персонаж проходит. Клеймо можно убрать до срока, но сделать это может только поставивший его охотник.

Вложение Убеждённости в бросок Клейма увеличивает ваш запас кубов Рвения.

•••• Заступник

Иногда лучший способ защитить кого-то или что-то – это заставить монстра обратить внимание на вас. Защитник использует эту грань для того, чтобы заставить своих врагов противостоять ему, а не другим. Вызов врага на бой всегда является рассчитанным риском. Защитник не хочет жертвовать собой – он ведь не Мученик – он просто привлекает к себе внимание в надежде сберечь другого человека или вещь, и при этом надеется выиграть битву. Более того, Защитники, зашедшие так далеко по их пути, могут приобрести эту грань, потому что у них наконец-то есть сила противостоять врагу один на один, в отличие от того времени, когда они только недавно были наделены и удерживали существ Ограждением.

При активации этой грани монстру становится сложно сфокусироваться на чём-то, кроме вашего персонажа, поскольку ваш Защитник кажется самой слабой «добычей» в толпе, самым привлекательным вызовом, самым интересным для игры или самым внушительным источником опасности. «Зов» вашего охотника определяется мотивами или намерениями существа. Эта грань зачастую запускается симулированием слабости или глупости, или простой насмешкой: «Ты не кажешься таким уж крепким!» или «Выбери кого-нибудь своего размера!».

Через отвлечение существа эта грань предоставляет тактические возможности, которые Защитники быстро используют. Она может позволить другим пройти мимо монстра незамеченными или заманить монстров в хорошо подготовленную засаду.

Система: Монстр должен постоянно находиться в пределах прямой видимости Защитника, чтобы эта сила работала. Потратьте один пункт Убеждённости и сделайте бросок Внешности + Рвение со сложностью 6. Рассказчик делает бросок Сообразительности монстра со сложностью 6 в действии сопротивления (если это поистине древнее или могущественное порождение ночи, то вместо этого можно сделать бросок Силы Воли). Если вы побеждаете, то монстр концентрирует своё внимание только на вашем персонаже и игнорирует всех остальных поблизости, невзирая на свой здравый смысл. Если монстр набирает больше успехов, то он может вести себя как обычно и обращать внимание на того, кого захочет.

Каждое очко Убеждённости, потраченное кроме первого, позволяет Заступнику повлиять на двух дополнительных монстров (одно очко затрагивает одно существо, два очка затрагивает до трёх существ, три очка могут повлиять на пять и меньше монстров). Каждое существо делает бросок Сообразительности на сопротивление против вашего единственного броска Внешности. Отдельный монстр может преодолеть влияние Заступника (т.е. победить в броске на сопротивление), не прерывая его действия на остальных.

Против каждого существа Заступника можно использовать только раз в сцену. Если попытка не удаётся, то в той же сцене нельзя сделать повторную попытку с той же целью.

Если монстр не намеревается никого атаковать, то активация Заступника не заставляет существо нападать на использующего. Существо может просто общаться с одним только вашим персонажем, игнорируя остальных. Если существо намеревается навредить вашему персонажу, но напасть на Защитника оказывается невозможно – к примеру, охотник вне досягаемости – то эффект сразу же заканчивается. Таким образом, нельзя комбинировать эту грань с Ограждением или Бременем (грань Суда второго уровня). Также ваш персонаж не может активировать Заступника и побежать в укрытие.

Защитник должен отстаивать свои позиции и быть готовым к получению внимания или атаки, или оставаться видимым и доступным для монстра.

Действие Заступника сохраняется до тех пор, пока Защитник не деактивирует грань (и он может сделать это в любое время), пока охотник не будет Обездвижен, или пока кто-то ещё не нападёт на сверхъестественное существо. В любой из этих ситуаций монстр восстановит контроль над собой. Однако, существо может сознательно попытаться вырваться во время действия Заступника. Сделайте ещё один бросок Сообразительности на сопротивление против первоначального броска Внешности + Рвение охотника. Каждая такая попытка стоит существу очка Силы Воли. Можно попытаться сделать одну попытку за ход, и она будет стоить действия.

••••• Ожог

Когда эта грань активируется, ваш персонаж наполняется опаляющей энергией. Она видима для всех охотников и сверхъестественных существ и выглядит как бурлящее, красно-желтое свечение, словно лава течёт по венам вашего персонажа. Прикосновение к охотнику (или охотника) в таком состоянии болезненно и наносит повреждения.

Система: Сделайте бросок Выносливости + Рвение со сложностью 6 и потратьте два очка Убеждённости для активации этой грани. Ожог длится один ход за каждый успех. В течение этого времени, когда кто-либо касается вашего персонажа, сделайте бросок летального урона с запасом кубиков, равным числу полученных успехов. Если ваш персонаж бьёт кого-то голыми руками, то урон от ожога добавляется к запасу кубов рукопашного урона (и весь урон при этом считается летальным).

Ожог не наносит вреда неживым объектам (таким как одежда или инструменты), но может навредить любому существу, включая обычных людей и бестелесных духов, через которых проходит ваш персонаж. Ожог может быть деактивирован по желанию или прекратиться, когда закончатся ваши успехи, или когда ваш персонаж будет Обездвижен.

Суд

Рвение требует от всех своих последователей, чтобы сверхъестественное было уничтожено. Мстители отвечают на это наказанием виновных. Защитники отвечают тем, что выделяют то, что должно быть защищено или запомнено, и посылают к черту остальное. Последователи основного пути Суда придерживаются середины. Судьи выходят на передний план, когда очевидно, что с неведомым нельзя мириться, и когда неизвестно, в чём состоит величайшее благо.

Судья всецело полагается на высшие ценности и идеалы. Но в отличие от других сторонников Рвения, Судья понимает, что ответы не всегда бывают очевидны. Не всегда бывает возможно добраться до корня проблемы одним махом. И иногда защита чего-либо в бою лишь делает тебя ответственным за это в течение всей войны. Фактически, многие Судьи подвергают сомнению инстинктивные реакции их более прямолинейных или целеустремлённых коллег. Судьи не делают то, что они хотят, они делают то, что должны, и то, что правильно. Если это означает оставить в живых монстра, несмотря на потерянные жизни невинных – возможно, это делается ради обнаружения хозяина существа – то такова цена большего блага.

• Распознание

У вашего персонажа есть гипервосприимчивость к сверхъестественным существам, сюрреалистический угол зрения, который позволяет ему воспринимать вещи, касающиеся неведомого, недоступные большинству. Он может заметить, что рука на столе не оставляет тепловых отпечатков, что зрачки человека не расширяются со сменой освещения, или что существо просто не дышит. Такой информации обычно достаточно, чтобы определить примерный тип встреченного существа.

Кроме того, вашего персонажа нельзя ослепить, он может видеть даже с закрытыми глазами или в полной темноте. Эта сила также позволяет видеть, если глаза вашего персонажа ослепли (или были вырваны, если уж на то пошло). Независимо от реальных обстоятельств, охотник может видеть то, что у него перед лицом, так же хорошо, как если

бы он был в хорошо освещённой комнате. Даже прежде плохое зрение чудесным образом исправляется.

Система: Эта сила обычно используется в одном из двух случаев: когда ваш персонаж пытается идентифицировать сверхъестественное существо, или когда он пытается видеть в темноте или при каком-то другом ограничении зрения. В обоих случаях бросок Восприятия + Рвение, обычно со сложностью 6. Действие Распознания длится 10 минут за каждый успех. Длительность можно увеличить на 10 минут за каждое потраченное очко Убеждённости. Эту силу можно деактивировать по желанию.

Второе зрение раскрывает существ, которые используют магию для сокрытия, которые маскируют себя неприметным видом, или которые просто не люди или не живые, но не раскрывает истинной природы этих существ. Распознание выявляет черты, по которым существ можно идентифицировать. Те, кто не дышат, могут быть ходячими мертвецами. Часто дышащий звероподобный человек может быть оборотнем. На недавно умершем духе теперь заметны метки смерти. У пешки кровососа могут быть неестественно раздувшиеся вены и бледная кожа. Если Судья знает, к какому типу существ относятся такие детали, то он сможет согласовать соответствующую атаку или защиту. Таким образом, Распознание можно использовать в сочетание с вторым зрением или вместо него. При этом Распознание не обеспечивает защиты от контроля разума или тела.

Кроме того, ваш персонаж может почувствовать, какого рода существо – неупокоенный дух, ходячий мертвец, оборотень – было ответственно за происходившую недавно деятельность отродья, при достаточном количестве успехов на броске Распознания (два или больше). Это предполагает, что он правильно интерпретирует любые оставшиеся следы – волосы, кровь, трупы.

Когда избегаете слепоты, игнорируйте правила Драки/Стрельбы вслепую.

Эта грань действует только при активации. Она не «всегда включена».

•• Бремя

Ваш персонаж может ненадолго пленить сверхъестественное существо, зафиксировав его на том месте, где оно стоит (в некоторых случаях, выражение «заморозив его в том пространстве, которое оно занимает» может оказаться более точным). Некоторые Судьи предполагают, что грешное сознание монстров не способно вынести неодолимый испытующий взгляд, сопровождающий эту грань, из-за чего их парализует.

Ваш персонаж должен посмотреть на тварь и удерживать её своим взглядом. (Взгляд «глаза-в-глаза» не обязателен. Моргать можно, но если отвести взгляд достаточно надолго, чтобы атаковать кого-то ещё или обратить внимание на что-то ещё, то это освободит существо.) Существо по-прежнему может действовать – говорить, сражаться, использовать любые свои силы – но оно не может сдвинуться больше, чем на фут, с места, где её удержали. Можно обременить несколько существ за раз, пока они все видны одновременно. У некоторых существ есть способности, которые позволяют им перемещаться в иные миры или двигаться со сверхчеловеческой скоростью. Эти силы иногда можно использовать, чтобы освободиться от Бремени.

Система: Ваш персонаж сморит на существо (Рассказчик решает, стоят ли несколько целей достаточно близко друг другу, чтобы их можно было захватить одним взглядом). Сделайте бросок Выносливости + Рвение. Сложность для отдельного существа равна его Выносливости +3. Чтобы парализовать группу также делается один бросок. Используйте самое высокое значение Выносливости в группе; если бросок окажется неудачным, то ни одно из существ не будет затронуто. Каждый полученный успех задержит врага на один ход. Если ваш персонаж отведёт глаза от цели в течение этого времени (или если его взгляд будет заслонён из-за внешнего воздействия), то «заклятье» спадёт.

Эта грань не работает на людях, в том числе и на жертвах паранормальных существ. Но люди, которые каким-либо образом изменены сверхъестественными сущностями – получив силы или неестественные дары – могут стать целью этой силы. Таким образом, одержимого духом человека можно освободить этой силой, если духа можно увидеть и приковать к месту. Тело можно просто оттащить; дух пройдёт сквозь него, и жертва восстановит контроль над телом.

Обременяя существо, ваш персонаж не должен сводить с него глаз. Он может атаковать его и взаимодействовать с ним другими способами, но нападение на кого-либо другого освободит монстра. (И некоторые яростные атаки, осуществлённые против цели, могут разорвать хватку вашего персонажа, если персонажу придётся отвернуться. К примеру, из-за отдачи от дробовика ваш Судья может отвести глаза на мгновение. Рассказчик решает, когда атака оказывается такой сильной.)

Твари со способностями к неестественному движению – поразительной скорости, телепортации – могут сделать бросок Выносливости + соответствующая Черта, чтобы попытаться вырваться от Бремени. Сложности либо 7, либо Рвение вашего персонажа, в зависимости от того, что выше.

••• Баланс

С этой силой ваш персонаж может отрезать существо от его источника сил (обычно это энергия, украденная у человечества). Для использования этой грани ваш персонаж должен посмотреть на существо и вслух проклясть его каким-либо образом. Это может быть чем угодно от «Клянусь, что никакая кровь не прокормит тебя сегодня!» до простого «Сдохни от голода, ублюдок!».

Система: Сделайте бросок Сообразительности + Рвение. Ваша сложность равна Выносливости противника +2. Противник не может использовать силы или совершать действия, которые требуют сверхъестественной энергии. В случае существ, представленных в Главе 9, для использования сверхъестественных сил нельзя тратить Силу Воли, хотя её по-прежнему можно использовать для совершения «обыденных» подвигов, таких как получение автоматического успеха при совершении действия. Эффект длится один час за успех и сохраняется, даже если существо удалится от вашего персонажа.

•••• Пронзание

Персонаж с этой гранью является ходячим детектором лжи. Когда он слышит ложь, у него обычно появляется отчётливое (и очень неприятное) чувство. У каждого охотника это ощущение своё. Одни воспринимают это как неприятный запах, другие как тошноту, а третьи как короткую вспышку света. Какую бы форму не приняло предупреждение, оно уникально, и его нельзя перепутать ни с чем ещё.

Кроме того, у вашего персонажа появляется специализированная форма ретрокогниции – способность разделять воспоминания цели о прошлом. А именно, если ваш персонаж коснётся человека, встречавшегося со сверхъестественным существом, у него появится видение последней такой встречи этого человека. Если ваш персонаж коснётся сверхъестественного существа, он получит видение из прошлого существа – либо обращаясь к его встречам с определённым объектом, человеком или местом, либо возвращаясь к конкретному короткому промежутку времени («Что вы делали в ночь на 9 июля 1994?»). Все эти видения беззвучны.

Система: Пронзание действует всю сцену и стоит одно очко Убеждённости. когда рядом с вашим персонажем лгут, Рассказчик делает бросок со сложностью 6 числа кубиков, равного Восприятию + Рвения вашего персонажа. Если сила успешна, а утверждение ложно, то ложь обнаруживается, как бы ни был искусен лжец. Если сила используется неудачно, то ваш персонаж точно не знает лживость тех слов. Кроме того, если бросок успешен, а лжи не было, то охотник не поймёт, всё ли в порядке (умные Рассказчики иногда делают броски Пронзания, когда персонаж слышит правду, просто, чтобы игрок оставался честным). Если вы хотите рискнуть Убеждённостью при броске на

определение лжи, то скажите Рассказчику, сколько очков вы тратите, и он сможет включить результаты в бросок.

Для получения видений прошлого Судья должен коснуться интересующего его существа. Для этой версии грани не нужно тратить очки Убеждённости. Сделайте бросок Восприятия + Рвение со сложностью 7 (сложность можно увеличить, если цель физически сопротивляется, или были принятые особые меры по сокрытию воспоминаний цели). Если бросок успешен, видение появляется. В случае цели-человека, видение отражает его последний контакт со сверхъестественным существом. Помните, что эти образы получены из памяти цели. Он мог и не видеть события, которые происходили рядом с ним в прошлом. Или наоборот, он мог подавить воспоминания, которые ваш персонаж может вывести на передний план.

В случае сверхъестественной цели, вам нужно поставить условием связь воспоминания с определённым человеком, местом или объектом. Или же ваш персонаж может увидеть воспоминания существа за определённое время – день, вечер, час или даже мгновение. Фактически, Рассказчик может настоять на воспоминаниях, относящихся и к объекту, и к промежутку времени.

Число успехов, достигнутых в броске Восприятия + Рвение, определяет, насколько далеко в прошлое ваш персонаж может заглянуть. За каждый успех вы можете заглядывать в воспоминания на одну неделю.

Нельзя сделать один бросок для активации обнаружения лжи и взгляда в воспоминания цели; для этих двух эффектов нужны отдельные броски.

••••• Раскрытие

Когда ваш персонаж использует эту грань, *обычные люди* вокруг него узнают обо всех сверхъестественных существах, находящихся рядом. Эти существа сразу же становятся видимы такими, какими они являются на самом деле, как бы они не старались скрыть себя своими неестественными силами. Этот эффект не раскрывает охотников как нечто необычное; большинство выглядит совершенно обычными.

Система: Сделайте бросок Рвения со сложностью 8 и потратьте два очка Убеждённости. Число полученных успехов указывает на то, насколько далеко простирается эффект от вашего персонажа.

1 успех	15-футовый радиус
2-3 успеха	50-футовый радиус
4-5 успехов	Городской квартал
6-7 успехов	Акр
8+ успехов	Радиус 1 миля

Эта грань раскрывает всех монстров в области действия, демонстрируя их самую ужасающую сторону внешности. Этот облик появляется на мгновение, но этого достаточно для раскрытия отвратительной сущности существа. Вампир выглядит как кровожадная кошмарная тварь, оборотень выглядит как человек-зверь, а дух – как смутная, призрачная фигура. Само существо на самом деле не меняется; изменяется лишь его вид для людей-наблюдателей.

То, как обычные люди будут реагировать на раскрытые им ужасы, зависит от обстоятельств. По сути, они видят существ так же, как ваш персонаж впервые увидел их при наделении. Однако, у нормальных людей ещё есть механизм здравомыслия, который говорит им бежать и прятаться от монстров, или который даёт объяснения увиденному, интерпретирующие его как безвредное. Так что Раскрытие не обязательно приведёт толпы с факелами на вашу сторону. Но с другой стороны, те же самые решительные люди, которые могут противостоять самоуверенному или беспечному охотнику, раскрывшему себя обществу, могут с такой же лёгкостью выступить против чудовища (см. Внешний вид граней).

Разумеется, раскрытие существа людям губит все те хитрости и секреты, за которыми прячутся монстры, так что эта грань может спасти охотнику жизнь – раскрытое

существо может предпочесть сбежать, а не остаться разоблаченным. И от раскрытия кандидата в мэры как порождения ночи для его кампании не будет никакого проку, даже если люди не смогут точно вспомнить, что же с ним было не так.

Раскрытие не создаёт обстоятельств, требуемых для наделения. Очевидцы не станут внезапно охотниками или свидетелями. Эту грань можно использовать только раз в сцену; её всеохватывающее воздействие утомительно.

Мщение

Этот основной путь берёт Рвение и бросается с ним в бой. Тех, кто следует ему, обычно зовут Мстителями, но они также известны как каратели, палачи или истребители. В библейском поясе Соединённых Штатов их иногда зовут «солдатами Господа».

Мстители одержимы сведением счётов. Зло должно быть наказано. Компромисс недопустим. Без быстрого, жестокого возмездия виновным жизнь будет состоять лишь из страха перед злом и напрасной надежды на безопасность. Не имеет значения, что месть может быть неприятной, неудобной или опасной: она просто необходима.

Основными целями Мстителей являются нападение и уничтожение. Мощное наступление – это лучшая защита. Иногда случаются ошибки, или по ходу дела страдают не те люди, но такова цена за очищение Земли.

• Рассечение

Любое оружие ближнего боя в руках вашего персонажа внезапно становится гораздо сильнее. Оружие уже может быть опасным – нож, бейсбольная бита – или быть довольно безвредным – палка, разбитая бутылка. Даже кулаки или само тело вашего персонажа становятся смертоносными. Есть также истории об охотниках, размахивающих раскалёнными докрасна, святящимися клинками, и слух об одноруком охотнике, отращивающем призрачную руку, чтобы разить врагов. Какую бы форму не приняло оружие, оно может навредить практически всему, чего коснётся – оборотням, призракам, крепким дверям, назойливым людям.

Спонтанно созданное с помощью этой силы оружие существует, пока ваш персонаж хочет этого, или пока он остаётся в сознании. Усиленное существующее оружие может вынести лишь немного расправ, после чего будет разрушено. Усиленный объект не обязательно выглядит как-то по-другому, но он ощущается тёплым для держащего его охотника и, кажется, вибрирует от своей собственной энергии. В случае воплощённых клинков и конечностей только охотники и сверхъестественные существа могут видеть это оружие.

Система: Ваш персонаж усиливает одно удерживаемое в руках оружие или воплощает оружие из ничего. Сделайте, как обычно, бросок Ловкости + Рукопашный бой или Ближний бой для атаки. Усиленное имеющееся оружие наносит дополнительные +2 урона. Также весь урон становится летальным, каким бы он обычно не являлся для данного предмета. Воплощённое оружие наносит Сила +2 летального урона. Атаки Рассечением могут навредить нематериальным существам и обычным людям. Если в Рассечение вложить Убеждённость, к запасу кубиков одной атаки добавляется дополнительный кубик; все последующие успехи добавляются к запасу кубиков урона.

Недостатком этой способности является то, что ручное оружие не может вынести текущей по нему энергии. Монтировка в итоге ломается. Бейсбольная бита раскалывается. Топор разваливается. После активации этой силы оружие ближнего боя можно использовать в сражении один ход за каждое очко, которое оно добавляет к Силе для определения урона. Таким образом, нож (Сила +1 повреждений) продержится один ход использования с Рассечением до того, как сломается. Дубина (Сила +2 повреждений) продержится 2 хода. Топор (Сила +3 повреждений) продержится три хода.

Единственный способ сохранить оружие от разрушения и оставить его используемым после лимита по времени – это делать бросок Рвения со сложностью 6 в каждый последующий ход (этот бросок является рефлекторным действием). Если бросок успешен, оружие можно снова использовать с Рассечением в этот ход. Если бросок

неудачен – оружие разрушается. Этот бросок Рвения отражает попытку вашего персонажа обуздать и подчинить свою страсть к делу.

Рассечение применяется только к оружию ближнего боя, на оружие дальнего оно не распространяется. Созданное усилием воли оружие довольно редко встречается среди охотников. Люди, способные каким-то образом создавать пламенные мечи из воздуха, с самого начала считают себя способными изменять реальность, будь то из-за психических заболеваний, поразительной воли или непоколебимой веры в религию или предназначение. Если мировоззрение вашего персонажа не может объяснить его нарушение законов физики – даже при его знаниях о существовании монстров – то он, вероятно, будет улучшать уже имеющееся оружие.

•• След

Ваш персонаж касается сверхъестественной цели и заставляет это существо оставлять за собой дымный шлейф. Этот след обычно виден только охотнику, поместившему его, хотя персонажи, использующие Распознание, Освещение или Освидетельствование, могут воспринимать следы других. Шлейф колыхается в том направлении, в котором двигалась цель. След нельзя потрогать или почувствовать. Аналогичным образом, он не рассеивается ветром, прохождением сквозь него, или чем-то ещё, что рассеяло бы материальный туман.

Преследуемое существо не может увидеть след, если только оно не обладает сверхъестественными чувствами (на усмотрение Рассказчика).

Система: Всё, что ваш персонаж должен сделать – это коснуться (или в некоторых случаях пройти сквозь) цели для активации этой силы. Сделайте бросок Восприятия + Рвение со сложностью 6. След сохраняется шесть часов за каждый полученный успех. Если потратить очко Убеждённости, то длительность будет измеряться в днях. Все следы вашего персонажа идентичны.

Некоторые существа могут попадать в пространства, отличные от материального мира человечества. Если существо перешло в одно из таких мест, то след обрывается там, где существо исчезло. След возобновляется, когда тварь возвращается в материальный мир.

У обнаружения следа с помощью граней Распознание, Освещение или Освидетельствование сложность 7. Такая же сложность и для существ со сверхъестественным восприятием.

Эта сила не влияет на обычных людей или предметы.

••• Чад

Эта грань создаёт облако густого чёрного дыма. В некоторых случаях кажется, что у таких облаков нет источника. В других их выдыхает создатель. Облако защищает охотника от всех чувств смертных и большинства сверхъестественных способов восприятия. Подавлены зрение, обоняние, всё восприятие тепла и большая часть слуха. Если ваш персонаж стреляет из дробовика в укрытии в облаке чада, звук выстрела становится не громче щелчка пальцами.

Система: Для использования этой грани нужно одно действие. Сделайте бросок Манипулирования + Рвение со сложностью 7. Облако заполнит область объёмом примерно в 10 кубических футов. За каждое потраченное очко Убеждённости эта область увеличивается на ещё 10 кубических футов (множественное использование Чада достигает того же эффекта). Ваш персонаж, если захочет, также может создать облако меньшего размера без трат Убеждённости. Облако держится один ход за каждый полученный при создании успех, но может быть рассеянно преждевременно по желанию персонажа.

Сложность всех бросков атаки внутри облака и в облако повышается на три. При активном втором зрении создатель и любой другой охотник могут видеть сквозь облако как обычно. Рассказчик решает, могут ли особенно подходящие сверхъестественные

чувства проникнуть сквозь облако (сложность 7, если бросок позволен); большинство чувств не может, даже те, что принадлежат многим духам.

•••• Всплеск

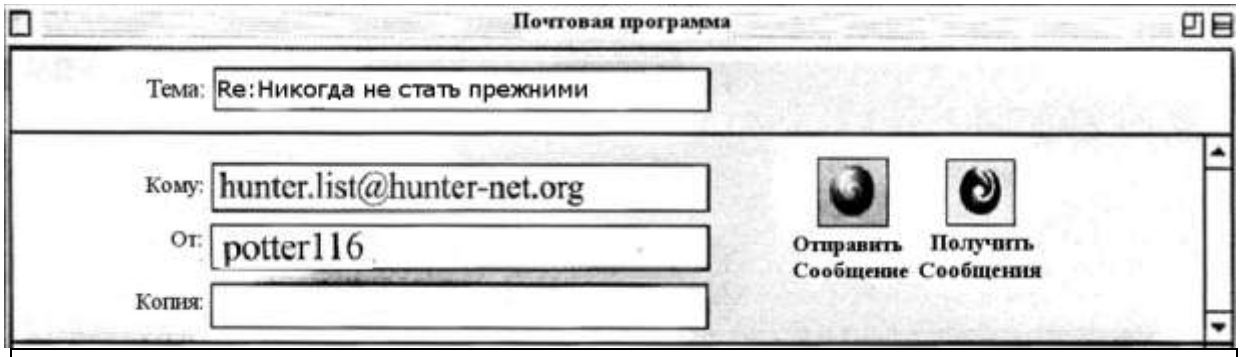
Использующий Всплеск персонаж чувствует, как по его конечностям бежит покалывающее ощущение. Усилием мысли это ощущение можно направить в другие части тела. Его можно влить в мускулы и использовать для мощных вспышек силы, провести по нервам для исключительной скорости или отвести в кости и кожу для поглощения повреждений.

Система: Потратьте очко Убеждённости. У вас теперь есть запас очков, равный Рвению вашего персонажа, для распределения один к одному на Силу, Ловкость и Выносливость. Атрибуты нельзя поднять выше 6, и все лишние очки теряются. Атрибуты остаются увеличенными до конца сцены. Поскольку с этой гранью не связаны напрямую какие-либо броски, при её использовании нельзя рисковать Убеждённостью.

••••• Кара

Верующие любят называть этот эффект «гневом Божьим». Ваш персонаж указывает на цель, и нечто, что не совсем молния и не совсем пламя, вырывается из его тела и (обычно) испепеляет то, что вывело его из себя. Кару нельзя назвать незаметной: она создаёт яркий свет, оглушающий грохот и резкую аммиачную вонь. В радиусе 20 футов нарушается работа электроники, бьётся стекло, обесцвечиваются металлические поверхности, а у людей поблизости зачастую идёт кровь из носа.

Система: Потратьте очко Убеждённости. Сделайте бросок Ловкости + Рвение со сложностью 6. Все успехи, кроме первого, добавляются к Силе и формируют запас кубиков летального урона. Максимальное расстояние равно Рвению вашего персонажа в ярдах. Повреждения можно нанести людям и сверхъестественным целям.



Люди, с которыми я не виделась несколько месяцев (то есть почти все, кого я знаю), больше не узнают меня. Это странно, ведь теперь я знаю себя лучше, чем когда-либо. Я вижу снаружи то, что, должно быть, было скрыто внутри очень и очень долгое время. Никаких больше кристаллов и кельтских побрякушек. Мои длинные волосы теперь обрезаны. Если я и крашусь, то для сражения, а не чтобы нравиться другим людям. Мне не нужны ловушки нью-эйджа или моя старая жизнь для своего спасения. Я нашла свой путь и теперь мне нужно показать дорогу и другим. Некоторые не захотят на неё ступить. Это нормально. Если немного напористого убеждения не поможет, то их оставят позади. Ведь людей так много, а времени так мало.

Глава 6: Законы охоты (Правила)

И спасу тебя от руки злых и избавлю тебя от руки притеснителей.

– **Иеремия 15:21**

У каждой игры есть свои правила. В большинстве игр правила очерчивают границы честности, определяют обман и обеспечивают начало игры на равных условиях для всех. В повествовательных играх, таких как эта, правила уступают пальму первенства истории, но всё ещё играют очень важную роль. Правила предоставляют структуру вашей игре, именно на них опирается Рассказчик, если ему требуется определить исход того или иного действия персонажа в ситуациях, когда честность является определяющим фактором. Рассказчик также может при помощи правил и бросков кубика вносить случайность в игру. Кубик в этот случае воплощает судьбу. Иногда события идут не так, как планировалось. Пальцы переменчивой судьбы касаются вашей истории через броски кубиков.

Правила **Охотника: Расплата**, представленные в этой книге, помогут вам направлять боевые сцены, а также любые другие ситуации, которые могут произойти в вашей игре. Предлагаемые всего лишь в качестве рекомендаций, они настолько гибки, насколько вы позволяете им быть. В итоге последнее слово остаётся за Рассказчиком. Он пользуется правилами как набором инструментов, которые могут поспособствовать развитию игры. Некоторые Рассказчики предпочитают соблюдать правила до последней запятой. Другие почти не прибегают к правилам и ведут игру, опираясь на собственную интуицию. Оба эти метода имеют право на существование, но все же в большинстве случаев Рассказчики придерживаются золотой середины. Только вам решать, как вы будете вести свою игру.

Основные правила

Время

Время летит, когда проводишь его с удовольствием. Ну, или так говорят. В повествовательных играх время не только летит, оно замедляется, ползёт и искривляется. В ходе вашей игры вы обнаружите, что время может делать странные вещи. То, как вы контролируете течение времени, влияет на плавность игры. Вы и ваши игроки представляете происходящие события, обсуждаете их и делаете броски. Таким образом, реальное время и воображаемое время игры различаются. Когда ваши персонажи сражаются, отыгрыш секунд игрового времени может занять минуты реального. Или же вы можете охватить недели игрового времени за всего несколько минут реального времени, предполагая, что за этот период не произошло ничего стоящего. Как и в романах, авторы истории – вы и ваши игроки – могут обходить интервалы между важными событиями или замедлять ход событий до минимального в критические моменты.

В **Охотнике** для описания течения времени используется шесть основных элементов. Словно куски паззла, эти небольшие элементы соединяются, чтобы образовывать большие образы, пока вы не сможете увидеть картину целиком.

- **Ход** – Самый маленький и при этом самый важный временной отрезок в игре, ход может занимать от трех секунд до трех минут, в зависимости от скорости событий. Это то время, которое требуется персонажу для выполнения действия. Когда Рассказчик решает, что игра будет идти пошагово, он определяет, сколько времени занимает один ход, и крайне важно, чтобы это значение было одинаковым для всех игроков. Нет никакого смысла в том, что один персонаж прожил за ход три минуты, а другой три секунды. Длина хода может меняться между событиями, но для всех игроков в текущий момент она должна быть неизменна.

• **Сцена –** Сцена в игре напоминает сцену пьесы в театральной постановке. Рассказчик устанавливает декорации, а игроки разыгрывают свои роли. Сцена развивается в одном месте и, как правило, охватывает только одно, конкретное событие. Течение времени на протяжении всей сцены может изменяться. Сцена может быть разыграна пошагово или в реальном времени, Рассказчик по договоренности с игроками может ускорить часть событий, сохраняя при этом единство места и основного события.

Например, сцена может начаться со сражения, которое измеряется в ходах. Она может переместить назад к реальному времени, когда персонажи начнут обсуждать, что делать с телами только что убитых чудовищ. После перемотки загрузки тел в грузовик сцена может вернуться к реальному времени, когда ваши персонажи заспорят о том, кто поведёт. Все события происходят в той же сцене и в том же месте, но по ходу развития время меняется, чтобы сосредоточиться на интересных и важных частях. Рассказчик определяет, когда заканчивается одна сцена и начинается другая.

• **Глава –** В основном глава представляет одну игровую сессию. Глава истории длится с того момента, когда вы садитесь за стол и входите в роль, и до той минуты, когда вы убираете кубики. В ходе эпизода этой ночи вы выполняете определённые задачи, запланированные для вас Рассказчиком. Окончание каждой главы должно вызывать желание продолжить игру и задавать вопросы, но при этом глава должна обладать некоторой завершенностью.

• **История –** История – это завершенный рассказ, который может уложиться в одну игровую сессию, а может состоять из нескольких глав. У истории есть вступление, сюжет, включающий нарастание конфликта, и кульминация, после которой наступает развязка.

• **Хроника –** По большему счёту термин «хроника» относится к сборнику историй, саге. У вашего Рассказчика есть запланированная цель для хроники, возможное место назначения для ваших персонажей, тема или основная сюжетная линия, соединяющая все главы вместе. Продолжая игру, вы и ваши товарищи составляете свою хронику, сводя воедино части и куски и создавая полноценную эпическую историю.

• **Время без действий –** Если Рассказчик хочет ускорить события или пропустить определенный период времени, он использует время без действий. Можете описать события, произошедшие за это время, но вам вовсе не обязательно разыгрывать их. Рассказчик может сказать что-то вроде: «Итак, вы проводите ночь на складе. На рассвете вас будят голоса в переулке снаружи». Ничего не происходило в то время, пока ваши персонажи спали, поэтому нечего отыгрывать. Ваш Рассказчик перескакивает к следующему интересному событию.

Простые действия

Вы отыгрываете своего персонажа, описывая совершаемые им «действия». Это могут быть как простые действия, например, взгляд в ту или иную сторону, так и сложные, например, управление вертолетом. В зависимости от сложности действия Рассказчик может потребовать от вас бросить кубик, чтобы определить, насколько успешно вы справились. В **Охотнике** единичное действие, выполняемое за один ход, называется простым действием. Другие типы действий описаны ниже. В большинстве случаев действия автоматически считаются выполненными из-за их простоты. Например, в обычных условиях разговор не представляет сложности. Но если вы запуганы до полного молчания, бросок кубика поможет определить, смог ли ваш персонаж преодолеть страх и заговорить.

Рефлекторные действия

Некоторые поступки вашего персонажа не считаются *действиями* и не требуют целого хода. Эти «свободные действия», называемые рефлекторными, осуществляются мгновенно и не требуют от вашего персонажа сознательных усилий или размышлений. Сюда можно отнести использование Убеждённости для восприятия сверхъестественного, риск Убеждённостью в броске грани, трату Силы Воли (для обеспечения успешности

действия во что бы то ни стало) или поглощение урона (чтобы проигнорировать рану или избежать её). Рефлекторные действия не мешают обычному действию вашего персонажа в этот ход. Они совершаются мгновенно и выполняются даже в том случае, если все внимание вашего персонажа поглощено чем-нибудь другим.

Броски кубика

У вашего Рассказчика есть два способа определения результата ваших действий. Он может самостоятельно принять решение, если считает, что выбранный им вариант развития событий обогатит игру. Или он может попросить вас бросить кубик, чтобы результат действия был определен на случайной основе.

В **Охотнике** используется кубик с 10-ю гранями, который можно купить в любом специализированном магазине. Каждому игроку требуется около 10 таких кубиков, а вашему Рассказчику – еще больше.

Рейтинги

Как уже говорилось в Главе 4, создание персонажа начинается с распределения очков на его Черты. Значения этих очков отражают врожденные способности персонажа, приобретенные навыки и жизненный опыт. Как у настоящего человека, у вашего персонажа есть свои сильные и слабые стороны. Он может метко стрелять из винтовки или вообще не знать, за какой конец ружья следует браться. На каждую из Черт персонажа вы можете потратить от нуля до пяти очков, основываясь на следующей шкале:

ноль	Отвратительно
•	Плохо
••	Средне
•••	Хорошо
••••	Исключительно
•••••	Превосходно

К примеру, использование Способности без очков (точек) в нём означает, что ваш персонаж никогда не изучал этот Навык, Талант или Знание. Одно очко означает наличие базового понимания. Два очка показывают, что ваш персонаж владеет этой способностью на уровне среднего человека. Три и более очка показывают, что умения вашего персонажа превышают среднестатистические, и что он отточил их до хорошего, исключительного или превосходного уровня.

Рейтинги Черт вашего персонажа определяют, сколько кубиков бросает ваш персонаж при выполнении действия, связанного с этой Чертой. Рассказчик решает, какая именно Черта учитывается при предполагаемом действии. Он называет эту Черту, и вы бросаете 10-гранный кубик за каждую точку в этой Черте. Количество бросаемых кубиков называется запасом кубиков. Число кубиков в запасе кубиков меняется в зависимости от выполняемого действия и требуемых Черт.

Запас кубиков обычно равен сумме значений соответствующего Атрибута (меры силы, интеллекта или привлекательности) и соответствующей Способности. Иными словами, при определении успешности действия учитываются как врождённые Атрибуты вашего персонажа, так и его приобретённые Способности. Чтобы упростить и уравновесить игру, Рассказчику не следует позволять сочетать одновременно более одного Атрибута и одной Способности.

Пример: Полин заявляет, что её персонаж, Кара, пытается ударить противника. Рассказчик решает, что к этой ситуации подходят Атрибут Ловкость и Способность Рукопашный бой. Полин складывает очки в Ловкости и Рукопашном бою, берёт

соответствующее число кубиков и бросает их со сложностью, определяемой Рассказчиком (см. Сложность ниже).

Если у вашего персонажа нет точек в соответствующей Способности (Таланте, Навыке или Знании), то Рассказчик может приравнять ваш запас кубиков к значению соответствующего Атрибута. Присущие вашему персонажу Атрибуты всё же дают ему шанс на успешное выполнение действия, хотя и незначительный. Рассказчик определяет, какой именно Атрибут влияет на успешность действия, и он может на единицу увеличить сложность броска (см. Сложность), чтобы показать возросшую трудность задачи. Учтите, что Рассказчик может не разрешить вам использовать для броска только Атрибут, если он не видит в этом смысла.

Пример: Полин хочет, чтобы Кара попыталась с помощью очарования уговорить полицейского не штрафовать её за превышение скорости. У Кары нет очков в Хитрости, но Рассказчик может позволить Полин сделать бросок, используя только Обаяние. В этом случае используется только естественное Обаяние Кары, пусть даже у неё и нет особого таланта отмазываться от проблем.

Если же Кара хотела бы провести на ком-то операцию, но у неё не было бы Медицины, то тогда это действие вообще нельзя пытаться совершать.

У некоторых Черт, как, например, у Силы воли, значение может быть равно 10, что превышает максимальное значение любого Атрибута или Способности. При составлении запаса кубиков вашему Рассказчику обычно не следует объединять эти особые Черты с другими. По большей части, эти Черты используются по отдельности. Для охотников исключением являются Добродетели вашего персонажа – его Рвение, Милосердие и Прозрение. Рейтинги Добродетелей вашего персонажа часто объединяются с Атрибутами для формирования запасов кубиков при использовании граней охотников.

Другие Черты, например, некоторые Дополнения (см. Главу 4), могут заменять те или иные Способности при формировании запаса кубов. Помните, что только Рассказчик решает, когда выполняются броски и какие Черты формируют запас кубиков.

Сложность

При выполнении броска нужно иметь величину, с которой можно сравнить результат, иными словами, сложность, которую можно превзойти или с которой можно сравняться. Это число варьируется от 2 до 10. Сложность для вас определяет Рассказчик. Узнав сложность, вы бросаете кубики, и за каждый кубик, результат на котором равен или превышает сложность, вы получаете один успех. От количества успехов зависит, насколько успешно персонаж справился с задачей. Для достижения минимального результата требуется всего один успех. Чем больше успехов было получено при броске, тем лучше у вашего персонажа получается выполнить то или иное действие.

Пример: Полин заявляет, что хочет, чтобы Кара взломала замок квартиры, являющейся домом предполагаемой пешки вампира. Рассказчик Полин говорит ей собрать запас кубиков, равный её точкам в Интеллекте и Безопасности вместе, и сделать бросок со сложностью 6. Полин складывает её точки и бросает запас из шести кубиков. У неё выпадает 2, 4, 6, 7, 7 и 9. У Полин четыре успеха. Каре довольно легко удаётся пробраться в квартиру.

Базовая сложность любого задания равна 6. Чем меньше сложность, тем легче выполняется действие, и наоборот – чем выше сложность, тем труднее приходится персонажу. Если сложность действия не указана в Книге правил и не названа Рассказчиком, используйте базовую сложность.

Помните, что последнее слово при определении сложности остается за Рассказчиком. Именно он определяет, является ли данное действие практически невозможным или невероятно простым. Сложность 10 выбирается для практически невыполнимого действия, где провал так же вероятен, как и успех. Сложность 2 означает действие, для выполнения которого персонажу вовсе не требуется прилагать усилий, поэтому в этом случае игроку не обязательно бросать кубики. Учтите, что к подобным

крайностям следует прибегать как можно реже. В основном сложность колеблется от 3 до 9. При принятии решения важно учитывать различные факторы и конкретную ситуацию.

Результат «10» всегда означает успех, вне зависимости от сложности.

Успехи, неудачи и провалы

В учёте успехов есть подвох. Разве что-то обходится без подвохов? Вы не всегда учитываете все успехи. Если при броске на каком-то из кубиков был получен результат «1», количество успехов уменьшается на единицу. Не важно, сколько успехов у вас выпало изначально – если количество единиц превышает количество успехов, персонажу не удается выполнить действие. Если у вас вообще не выпало успехов, но выпала по крайней мере одна «1», результат считается провалом (см. ниже), и это означает крупные неприятности. Рассказчики обожают провалы; игроки их ненавидят.

Пример: Кара только что узнала на собственном горьком опыте, что мир является домом для ужасных надругательств над природой и здравомыслием. Теперь она отчаянно машет в спешке подобранной доской перед чудовищем, которое, по всей справедливости, должно быть мертво. Полин объявляет, что Кара пытается скрыть свой ужас и, если повезёт, отогнать тварь прочь.

Рассказчик требует бросок Манипулирования + Запугивание со сложностью 6. У Кары две точки в Манипулировании и ещё две в Запугивании. Полин делает бросок четырёх кубиков и получает 1, 4, 6 и 8: два успеха. Но у неё выпала «1». Она отменяет один из её успехов, так что в итоге у неё остаётся один успех. Кара удаётся её попытка с минимальным успехом. Рассказчик описывает, что зомби, прищурившись, смотрит на Кару, раздражённый выбором трудной цели, и ковыляет прочь. Кара даже не пытается преследовать его, практически обессилев от страха.

Неудачи

Жаль, но порой случается и такое. Возможно, при броске у вас не выпало ни одного успеха или количество выпавших единиц превысило количество успехов. В этом случае персонажу не удается выполнить задуманное действие. Он стреляет мимо цели, не может разобраться в причинах поломки двигателя, сворачивает в тупик или попадает в руки полиции. Неудачный бросок является неплохим поводом для огорчения, но все же не влечет таких катастрофических последствий, как провал.

Пример: Кара подслушивает разговор тех, кто кажутся бездомными. В обычной ситуации странные слова о еде можно понять, но «кормятся кровью»? Она хочет подкрасться поближе, чтобы услышать получше.

Рассказчик просит Полин сделать бросок Ловкости + Скрытности со сложностью 6. Полин бросает кубики: 2, 2, 4, 4 и 5. Успехов нет. Рассказчик говорит, что, когда Кара подходит к окну, старые доски под её ногами немного скрипят. Звук не кажется достаточно громким, чтобы предупредить незнакомцев, но Кара не хочет шагать дальше, опасаясь произвести ещё больше шума. Она прекращает пытаться тихо подойти.

Провалы

Если неудачи – это боль, то провалы просто пытка. Если у вас выпала хотя бы одна «1», но ни одного успеха, то вы проваливаетесь, и с вашим персонажем происходит нечто плохое. Неудача означает, что у вашего персонажа просто не получается совершить

Сложность	
3	Легко – бежать по тротуару
4	Рутина – найти номер в телефонном справочнике
5	Просто – невинная ложь незнакомцу
6	Обычно – стрельба из ружья, вождение автомобиля, попытка идти по следу
7	Напряженно – вождение в условиях города
8	Трудно – преследование автомобиля
9	Крайне трудно – выполнение разворота на 180° при 60 милях в час

Количество успехов	
Один успех	Незначительно – сойдёт и так
Два успеха	Средне – всё в порядке
Три успеха	Отлично – действие успешно выполнено
Четыре успеха	Исключительно – вам положен бонус
Пять и больше успехов	Феноменально – никто не справился бы с этим лучше

действие, но ничего ужасного при этом не происходит. В случае провала всё хуже. Персонаж не просто не может выполнить задуманное, но и его жизнь становится намного сложнее.

Рассказчик принимает решение о результатах провала. Случиться может все, что угодно. Как правило, провал означает резкое ухудшение ситуации. В случае провала у персонажа может заклинить оружие, при попытке перепрыгнуть с крыши на крышу он может упасть. Просто неудачный бросок в этих ситуациях может привести лишь к промаху или к тому, что ваш персонаж повис на краешке крыши на кончиках пальцев. Неудачу и провал различает степень опасности. Неудача обычно означает небольшую угрозу, провал – большие неприятности.

По желанию Рассказчик может разнообразить последствия ваших провалов. Например, ружье все же стреляет, но при этом пуля отскакивает от кирпичной стены и рикошетом попадает в совершенно постороннего человека. Вместо того, чтобы оставить вашего персонажа висеть на краешке крыши, Рассказчик может сделать так, что он все же перепрыгнет через улицу – но тут же станет свидетелем мафиозных разборок.

Персонаж далеко не всегда погибает в случае провала, но его жизнь изменяется довольно резко. Умный Рассказчик пользуется провалами, чтобы повысить напряжение игры, ввести новых персонажей или придать толчок развитию уже существующих. Как справится ваш персонаж с тем, что от его пули погиб невинный ребенок? Провалы способствуют развитию сюжета.

Пример: У Кары всегда были свойственны чрезмерное воображение и слишком самонадеянный подход. Стоя на возвышающимся над рекой мостом, она видит массивную фигуру, утаскивающую маленькую девочку в лодку. Полин объявляет, что Кара пытается спрыгнуть с моста на палубу лодки, когда та пройдёт под ней. Рассказчик просит Полин сделать бросок Ловкости + Атлетики со сложностью 6. У Кары Ловкость 3 и Атлетика 1. Бросок Полин: 1, 3, 3 и 5. У неё нет успехов, но есть «1». Это провал.

Рассказчик описывает, как Кара забирается на перила и готовится прыгать. Но она соскальзывает, когда лодка проходит под ней, и падает на палубу, оглушенная и неподвижная. Жуткая фигура нависает над ней, смеясь над этим жалким зрелищем. Существо поднимает багор и пытается ударить Кару по голове.

Автоматический успех

Кто согласиться всю игру только бросать кубики? Ведь это отвлекает от развития сюжета и переключает внимание игрока с самой игры на ее правила. Поэтому **Охотник** предлагает простой и быстрый способ определения удачи/неудачи, не требующий броска кубиков. Если ваш запас бросков превышает сложность действия, успех наступает автоматически. Учтите, что этот успех – минимален, он равносилен успеху, достигаемому при получении одного успешного броска. Если хотите, вы можете бросить кубики, но в таком случае вы рискуете получить неудачный результат или даже провал. Автоматический успех невозможен во время боя и напряженных моментов, в основном он применяется в ситуациях, когда задуманное действие может быть выполнено относительно легко.

Существует и еще один способ получения автоматического успеха при броске: вы можете потратить единицу Силы воли. Такая возможность предоставляется один раз за ход, причем следует помнить, что запас Силы воли ограничен, поэтому не следует прибегать к ней слишком часто. Этот способ желательно использовать в ситуациях, когда успех вам жизненно необходим.

Множественные действия

Вашему персонажу приходится действовать очень быстро. Может ли он выполнять два действия одновременно? Что ж, можно попробовать. Давайте представим, что вашему персонажу требуется обогнуть угол, не прекращая стрельбы по преследуемому «трупу» – два действия за один ход. Оба действия могут оказаться не очень удачными из-за попытки выполнить их одновременно.

Чтобы выполнить множественное действие, перечислите все действия, которые собирается совершить ваш персонаж, и укажите, в каком порядке вы будете выполнять броски. Персонаж может попытаться совместить сколько угодно действий, но чем больше их будет, тем сильнее рассеивается его внимание и тем меньше вероятность успеха каждого из них. Для первого действия используйте соответствующий запас кубиков. Но при этом вычтите из полученного результата количество действий, которые персонаж собирается совершить за ход (два, если он пытается совершить два действия, три, если он пытается совершить три действия). Бросок на первое действие выполняется с уменьшенным запасом кубиков.

Определив исход первого действия, переходите ко второму. Подсчитайте запас кубов, вычтите из него количество действий, затем из полученного результата вычтите единицу. Для каждого последующего действия запас кубиков определяется аналогичным образом. Иными словами, из запаса кубов на третье действие вычитается два дополнительных кубика, на четвертое – три и т. д. Если запас кубиков уменьшился до нуля, персонаж не может выполнить действие.

Пример: Полин хочет, чтобы Кара попыталась стрелять из машины на ходу. Каре придётся не только стрелять, но и не давать машине съехать с дороги. И, чтобы всё ещё больше усложнить, от неё отстреливаются, и она хочет уклониться, пригнувшись в машине. Итого три действия. Полин решает, что Кара большую часть внимания уделит вождению, на втором месте будет стрельба, а на третьем – уклонение.

Рассказчик Полин решает, что запас кубиков для первого действия составляют Сообразительность + Вождение. У Кары Сообразительность 3 и Вождение 2. Первичный запас кубиков Полин состоит из пяти кубиков. Она вычитает три кубика, поскольку Кара пытается совершать три действия за ход. Чтобы управлять машиной, Полин кидает три куба.

Для второго действия Рассказчик Полин требует бросок Сообразительности + Огнестрельное оружие. У Кары Сообразительность 3 и Огнестрельное оружие 3. Первичный запас кубиков Полин состоит из шести кубиков. Три кубика убираются, поскольку Кара пытается совершить три различных действия в один ход. Она также теряет один дополнительный кубик, поскольку это её второе действие. Запас Полин теперь состоит из двух кубиков.

Что касается последнего действия, то Рассказчик объявляет, что первичный запас кубиков Полин состоит из Ловкости + Уклонения. У Кары Ловкость 3 и Уклонение 4. В начальном запасе у Полин семь кубов. Три кубика убираются, поскольку Кара пытается совершить три различных действия. Ещё два вычитаются, поскольку это третье из этих действий. И опять Полин бросает два кубика.

Убеждённость

Встречающееся лишь у охотников, значение Убеждённости вашего персонажа отражает его решимость, страсть и усердие в его борьбе против того, что не должно

существовать. Вы определяете рейтинг Убеждённости вашего персонажа во время его создания. Раз за сцену вы можете рискнуть любым количеством очков Убеждённости вашего персонажа, добавляя таким образом число кубиков, равное числу поставленных очков убеждённости, к вашему запасу.

Но здесь есть ограничение – Убеждённость можно потратить для увеличения запаса кубиков при использовании граней. Убеждённость нельзя использовать для получения автоматических успехов, как Силу Воли, и она не добавляет дополнительные кубы для «обыденных» действий, таких как прыжки, исследование, вождение или стрельба. Убеждённость можно использовать только для увеличения запаса кубиков граней.

Повторная попытка

Настойчивость часто окупается, а вот неудачи могут привести к неуверенности в собственных силах, снижению самооценки и разочарованиям. Если персонажу не удалось задуманное действие, Рассказчик может предоставить ему второй шанс.

В большинстве случаев сложность каждой последующей попытки выполнить неудавшееся действие увеличивается. Чтобы отразить это в игре, Рассказчик увеличивает сложность каждой последующей попытки на единицу. Чем больше у вашего персонажа было неудачных попыток, тем выше становится сложность действия. Игрок может пытаться выполнить то или иное действие до тех пор, пока ему это разрешает Рассказчик, обращая при этом внимание на временные ограничения.

Однако, постоянные неудачи делают то или иное действие невыполнимым. Сложность возрастает настолько, что вероятность успеха приравнивается к нулю, и вашему персонажу остается, фигурально выражаясь, только биться головой об стену. В случае провала Рассказчик может прекратить повторные попытки, или, по желанию, объявить, что ваши инструменты испорчены, улики утеряны, нужный вам предмет полностью разрушен.

Применение этого правила зависит от природы выполняемого действия. Оно действует, когда ваш персонаж пытается взломать замок, в чем-либо убедить собеседника, прочесать парк, найти информацию по нужной теме в библиотеке или выпутаться из стягивающих его веревок. Но его нельзя применять при неудачной попытке застрелить кого-нибудь, обнаружить засаду, поймать летящий мяч, заметить улику или выполнить любое другое подобное действие, преуспеть в котором можно лишь однажды.

Пример: Каре удаётся проникнуть в офис подозреваемого бизнесмена. Она включает его компьютер и продирается сквозь его файлы в поисках имён и адресов сотрудников фирмы. Рассказчик требует от Полин броска Интеллекта + Компьютер со сложностью 6. Полин делает бросок, и он оказывается неудачным.

Рассказчик разрешает Каре повторную попытку, поскольку у неё есть целая ночь, чтобы просматривать файлы. Но Рассказчик увеличивает сложность второй попытки на единицу. Полин нужен результат 7 или больше. Бросок снова оказывается неудачным.

Кара устала и раздражена, но не сдаётся. На третей попытке Рассказчик поднимает ставки и говорит Полин, что теперь ей надо сделать бросок против сложности 8. Чем дольше Кара безуспешно действует, тем небрежнее она становится. Она начинает думать, что, возможно, нужной ей информации и нет в компьютере, и начинает уставать от просмотра файлов. Её шансы на успех постепенно уменьшаются.

Составные действия

Для начала игры вполне достаточно приведенных выше основных правил. Ниже предлагаются различные способы разрешения запутанных ситуаций, что расширяет возможности применения этих правил. В трех следующих разделах описываются методы выхода из возникающих сложных ситуаций. Примеры составных действий приведены в Главе 7.

Длительные действия

Иногда вашему персонажу придется выполнять действия, требующие длительного везения, например, карабкаться по скале или выслеживать в лесу хищника. Один бросок

не может полностью определить исход такой ситуации. Даже если вашему персонажу сопутствует частичный успех, он просто не успеет завершить действие. Для таких случаев вводятся правила по длительным действиям. В отличие от простых действий, для выполнения которых требуется только одни успех, для минимально возможного завершения длительных действий требуется несколько успехов. Скорее всего, игроку придется бросать кубики несколько раз.

Если ваш персонаж пытается выполнить длительное действие, Рассказчику следует определить, сколько успехов требуется для минимального успеха. Затем игрок один раз за определенный период времени (определяется Рассказчиком) бросает кубики. Это повторяется до тех пор, пока игрок не наберет нужного количества успехов. Такой метод не только позволяет определить, было ли выполнено действие, но и указывает на продолжительность его выполнения. Рассказчик может заставить игрока бросать кубики один раз за ход, за час или даже день. Время зависит от природы желаемого действия и сроков его выполнения в обычных условиях.

Пример: Кара пытается починить свой мотоцикл. Рассказчик объявляет, что это действие требует суммарно 12 успехов, чтобы его завершить. Полин делает по броску за час игрового времени, набирая успехи до тех пор, пока их не будет 12. В первый час она получает три успеха. За второй – четыре. За третий – два успеха. Бросок за четвёртый час неудачный и ничего не добавляет к числу успехов. За пятый час она набирает два успеха. И, наконец, за шестой получает ещё три. На починку двигателя Каре потребовалось шесть часов.

В большинстве случаев ваш персонаж пытается выполнить действие так долго, как вам захочется, хотя при желании время выполнения можно и ускорить. Время можно сократить, уложив события дня в несколько часов. Если ваш персонаж временно отвлекается на другие действия, Рассказчик может решить, что часть набранных им успехов утеряна из-за того, что ему пришлось переключить внимание. Возможно, вам даже придется начинать набор с нуля.

Чем больше успехов вам надо набрать, тем больше вероятность провала и того, что действие не будет завершено. В случае провала Рассказчик может отказать вам в повторной попытке; задуманное персонажем не удалось, оборудование поломалось, последствия провала оказались просто катастрофическими.

Пример длительного действия

Биолог Джереми Ходж пытается найти противоядие к странному яду, убивающему его друга Тамру. Рассказчику нужно принять несколько решений. Он решает, что игрок Джереми, Трэвис, должен сделать бросок Интеллекта + Медицина со сложностью 7. Затем он решает, что Трэвису нужно набрать 10 успехов. Наконец – хотя эту информацию он держит при себе – Рассказчик определяет, что Тамре осталось жить четыре дня, и что Трэвису нужно делать бросок только раз за игровой день.

У Трэвиса Интеллект 4 и Медицина 4, что даёт равный восьми запас кубиков. В первом броске он получает три успеха. У его исследований хорошее начало, и он полон надежд на спасение Тамры.

На вторую ночь Трэвис получает поразительные пять успехов, что в итоге даёт ему восемь успехов. Рассказчик объявляет, что состояние Тамры ухудшилось, но эксперименты Джереми, похоже, проходят хорошо.

На третью ночь Трэвиса ожидает неудача – он не получает успехов. Он утешает себя и игрока Тамры тем, что это не провал, но продвижение Джереми, тем не менее, запинается. Рассказчик описывает впадение Тамры в критическое состояние.

На четвёртую ночь Трэвис снова делает бросок, подсчитывая свои успехи. Он набирает три успеха, что в сумме даёт ему 11. Рассказчик говорит, что Джереми использует своё противоядие, и ему едва удаётся спасти Тамре жизнь…если у охотника это можно назвать жизнью.

Действие сопротивления

Иногда случается так, что ваши действия мешают другому персонажу и тот пытается предотвратить их. При подобном столкновении интересов один бросок кубиков не помогает решить проблему. Подобное действие сопротивления вынуждает сравнивать характеристики обоих персонажей, чтобы определить, кто же вышел победителем (простым примером действия сопротивления можно считать перетягивание каната). Вы и ваш противник выполняете броски с равной сложностью (иногда сложность может быть равна значению определенной характеристики противника). Выигрывает тот, кто набирает больше успехов.

При подсчете конечного результата каждый полученный оппонентом успех уменьшает набранное вами количество успехов на один (как в случае выпадения единицы). Если, к примеру, вы набрали четыре успеха, а ваш противник – три, вы выполняете действие, но с минимальным успехом. Хотя ваш противник не в силах остановить вас, он все еще может помешать вам. При сопротивлении редко удается выполнить действие «на отлично».

Порой найти выход из ситуации помогает сочетание сопротивления и длительного действия. Некоторые действия сопротивления – автомобильные погони, споры, соревнования по выпивке, состязания по кик-боксингу – длятся довольно долго и для их разрешения требуется выполнить несколько бросков. В таких случаях вы и ваш оппонент выполняете несколько бросков сопротивления, но полученные результаты не сравниваются между собой, а складываются. Тот, кто первым наберет установленное Рассказчиков количество успехов, считается победителем.

Иногда Рассказчик может отказаться от множественных бросков при длительном действии, если посчитает, что это вредит игре. Для принятия решения по ситуации может быть достаточно одного броска сопротивления.

Пример действия сопротивления

Группа охотников встречается в квартире Рамона, чтобы обсудить наблюдение за складом, где, как они считают, скрывается мертвяк. У Рамона есть план, но Брэндон с ним не согласен и предлагает другую идею. Они начинают спорить; завязывается борьба за власть, которая определит, чьему плану охотники будут следовать.

Рассказчик говорит каждому из двух игроков сделать бросок Манипулирования + Лидерство со сложностью, равной запасу кубиков другого игрока. У Рамона и Манипулирование и Лидерство равно 4, что даёт запас из 8 кубиков, чьё количество также становится сложностью для Брэндона. У Брэндона Манипулирование 3 и Лидерство 2. Его запас содержит пять кубов, так что для Рамона сложность равна 5.

У игрока Рамона четыре успеха. Игрок Брэндона получает три. Игрок Рамона побеждает, но лишь с разницей в один успех. Как описывает Рассказчик, оба мужчины говорят дело, но Рамон убеждает других охотников следовать за ним. Но его один успех означает, что относятся они к его плану скептически

Работа в команде

В некоторых случаях вероятность успеха повышается, если персонажи работают в команде. Объединение имеет смысл, например, при поднятии тяжестей, исследовании по определенной теме, попытке вышибить дверь, запугать кого-нибудь или решить загадку. Все игроки выполняют броски, затем результаты бросков складываются. Учтите, что складываются результаты, а не запасы кубиков. Каждый игрок выполняет бросок по отдельности. Если один из игроков проваливает бросок, вся попытка выполнить действие оказывается под угрозой.

Действие	Пример	Описание

Простое	Нанести удар, увернуться от пули	Единственный шанс на успех или неудачу, успех определяется одним броском. Рассказчик устанавливает сложность броска и определяет, какие Черты влияют на размер запаса кубиков. Возможет автоматический успех.
Длительное	Вскарабкаться на скалу, выследить зверя в лесу	Действие занимает некоторое время, на каждом этапе возможен как успех, так и неудача. Чтобы набрать нужное количество успехов, выполняется несколько бросков. При длительном действии возрастает вероятность провала.
Сопротивления	Совершить карманную кражу или обезоружить противника	Два персонажа противостоят друг другу. Каждый из них выполняет бросок с одинаковой сложностью или сложностью, равной значению определенной Черты оппонента. Сравнивается количество успехов, разница между ними определяет степень успеха.
Длительное + Сопротивления	Хитрый обман, борьба	Чтобы достигнуть успеха, персонажи выполняют несколько бросков по правилу действий сопротивления. Побеждает тот, кто первым набирает установленное Рассказчиком количество успехов.

Золотое правило

Играющим в **Охотника** важно помнить – игрой управляете именно вы. Если правило вам не подходит, измените его или просто не используйте. Последнее слово в этом вопросе всегда остается за Рассказчиком, которому, тем не менее, следует помнить, что правила позволяют повысить качество игры.

Правила, изложенные в данной книге, не являются догмой. Каждая игра проходит по-особому. Кого-то интересует только сюжет, и тогда успех или провал действия зависит от решений игрока, который стремится обогатить и расцветить историю. Другие предпочитают пользовать кубиками и четко следовать правилам, что позволяет повысить занимательность и напряженность игры. Третьи выбирают золотую середину. Только вам решать, какой из этих способов вас устраивает.

Золотое правило таково: «Играй с удовольствием!»

Проба правил

Ну вот, у вас есть основные правила. Если вы изучите и поймёте предшествующий текст, то вы будете готовы к игре. Всё остальное является лишь расширением основ и позволяет вам приспособить их для конкретных игровых ситуаций. Попробуйте или просмотрите некоторые из примеров ниже, если хотите немного практики.

Пример 1: Лукас – бывший бандит, ставший охотником – обыскивает пакеты с мусором за бесплатной клиникой, в которой, как он подозревает, доктора тайно связаны с чем-то вроде кровавого культа. Он пытается заметить что-нибудь необычное. Будучи его Рассказчиком, что вы сделаете?

Ответ: Попросите игрока Лукаса, Марка, сделать бросок Интеллекта + Бдительности со сложностью 6. У Лукаса Интеллект 2 и Бдительность 3. Марк бросает пять кубиков, надеясь получить «6» или больше и вычитая «1» из общего числа успехов. Результат броска отражает то, насколько удался бросок Марка и удался ли. Марк делает бросок и получает 1, 2, 4, 6 и 7: два предварительных успеха минус один успех за «1» – итого один успех. У Лукаса незначительный успех.

Вы описываете, как Лукас обыскивает мусор, чувствуя тошноту от запаха. Он практически ничего не находит, пока не добирается до самого дна, где обнаруживает клочок бумаги с телефонным номером. Но его уголок оторван, и части номера не хватает.

Пример 2: Таинственный и коварный враг создал бомбу, которая выглядит как обычная головоломка. Бойду и Анне нужно решить её, чтобы обезвредить бомбу – или они взорвутся. Что произойдёт?

Ответ: Рассказчик играет за изготовителя бомбы. Его навык используется для противостояния попыткам Анны и Бойда разгадать головоломку, и их время заканчивается. Их попытка, таким образом, может считаться длительным действием сопротивления, и, кроме этого, она осуществляется работой в команде. Вы сообщаете игрокам, что им нужно набрать в сумме 10 успехов, чтобы решить головоломку, и что у них на это есть три хода. Им нужно сделать бросок Сообразительности + Взрывчатка со сложностью 6.

В первый ход они вдвоём получают шесть успехов. Однако, вы делаете бросок за создателя головоломки, получая три успеха. После вычитания его успехов у игроков в этот ход остаются лишь три успеха. На второй ход они получают пять успехов. Ваш любитель головоломок получает два, что оставляет игроков с тремя успехами. Таким образом, итоговым результатом для них являются шесть успехов.

Игроки начинают волноваться; им нужно набрать минимум четыре успеха в последний ход, чтобы не дать бомбе взорваться. На последнем ходу игрок Бойда не получает успехов, но и не проваливается. Игрок Анны набирает целых пять успехов. Вы делаете бросок за создателя бомбы, и бросок оказывается неудачным. Вы говорите, что Анна спасает положение, в последний момент разгадывая головоломку, в то время как Бойд был поставлен в тупик. Маленькая красная лампочка прекращает мигать. Бойд и Анна могут снова дышать.

Примеры бросков

В процессе развития игры персонажи будут выполнять самые разнообразные действия. В системе правил учтены многие варианты развития событий, к тому же, мы постарались сделать ее максимально гибкой. Более 270 вариантов сочетания Способностей и Атрибутов дают вам возможность выбора при принятии решения по определенной ситуации. По своему желанию вы можете ввести новые Таланты, Навыки и Знания, которые, на ваш взгляд, будут точнее соответствовать образу персонажа. Ниже приводятся примеры разнообразных действий, которые вы можете выполнять в процессе игры.

- Вам нужно убрать ветку, перегородившую дорогу, до того, как подъедет преследующий вас автомобиль. Бросается Сила + Атлетика, сложность равна 8.
- Директор галереи искусств пригласил вас на прием. Чтобы завоевать его доверие, вам нужно произвести на него впечатление своим вкусом и чувством стиля. Бросается Манипулирование + Этикет (сложность равна сочетанию Восприятие + Этикет у директора).
- Вы успешно вломились в здание офиса, но с минуты на минуту должен появиться совершающий обход охранник. Ну и где у нас нужный файл? Раз за ход бросается Знание Компьютера + Сообразительность (сложность равна 8). До появления охранника у вас имеется пять ходов, за которые вы должны набрать 12 (двенадцать) успешных баллов.
- Было бы довольно хреново, если бы этот разлагающийся урод заметил вас спрятавшимся в его убежище. Сделайте бросок Ловкости + Скрытности, сопротивляющийся Восприятию + Бдительность ублюдка (сложность каждого из бросков равна запасу кубиков противника). В случае успеха вы выберетесь незамеченным.
- Если бы вас избрали в городской совет, то вы бы стали на шаг ближе к управляющим городом скрытым силам. Всё зависит от сегодняшней речи. Сделайте бросок Обаяния + Экспрессия (сложность 6).

• Вы знаете, что наркопритон находится где-то рядом, но найти его достаточно сложно. Каждые пять минут выполняется бросок на Восприятие + Знание улиц (сложность равна 7), всего требуется набрать 10 успехов.

• Вам еще двенадцать часов ехать по пересеченной местности, а вы – единственный, кто может управлять внедорожником. За каждый час езды бросается Выносливость + Вождение (сложность равна 7). Чтобы без остановок добраться до места назначения, вам требуется набрать 12 успехов.

• Вам нужно отвлечь толпу, чтобы ваши помощники могли беспрепятственно проскользнуть мимо нее. Вы забираетесь на сцену и начинаете богохульствовать и ругаться. Бросается Внешность + Исполнение, сложность равна 6.

• Этот конгрессмен нечист. Вы видите это в его гниющем лице. Если бы вы могли понять, что означает вся эта его болтовня, вы могли бы определить его *настоящую* политическую цель. Сделайте бросок Интеллекта + Политика (сложность 6).

• Проклятье! Когда вы вернулись, ворота уже были закрыты. Те искорёженные псы рыщут в поисках вас, чуя, возможно, ваш собственный страх. Сможете ли вы взломать ворота, не выдав себя при этом? Сделайте бросок Силы + Скрытность (сложность 8).

• Лидер банды мёртв, и кто-то должен занять его место на встрече сегодня ночью. Вы стали «добровольцем». Кажетесь ли вы правдоподобным лидером? Сделайте бросок Сообразительности + Хитрость (сложность равна Восприятию + Хитрость противника).

• Время разговоров прошло. Настало время стрельбы. Бросается Ловкость + Огнестрельное оружие, сложность равна 6.

• Этот спятивший учёный владеет нужной вам информацией. Удастся ли вам обмануть его и вытянуть из него необходимые сведения? Бросается Манипулирование + Наука (сложность 8).

• Эта собака с красными глазами не кажется особо дружелюбной. Получится ли у вас подружиться? Бросьте Восприятие + Знание животных (сложность 7).

• Вы знаете, что лежащее перед вами мертвое тело содержит ответ на загадку. Вопрос в том, хватит ли вам силы воли произвести полное вскрытие до тех пор, пока не станет слишком поздно. Каждый час бросается Выносливость + Расследование (сложность равна 7), всего требуется набрать 15 успехов.

• Вы поставили на то, что всем нравятся красивые люди. Полицейский приказывает вам съехать к обочине и остановиться, но вы не можете позволить ему обнаружить тайник с оружием, лежащий у вас в багажнике. Удастся ли вам заговорить ему зубы, убедив, что вы – простая студентка, возвращающаяся в колледж? Бросается Внешность + Хитрость (сложность равна сумме значений Восприятие + Хитрость у полицейского).

• Кто-то запустил в ваш компьютер вирус, который медленно пожирает хранящуюся на дисках информацию. Удастся ли вам остановить вирус до того, как он уничтожит все данные? Каждые пять минут бросается Интеллект или Сообразительность + Компьютер (сложность равна 6), всего требуется набрать 10 успехов. Чем больше времени это у вас займет, тем больше информации вы потеряете.

• Вы уронили сотовый телефон на асфальт. Удастся ли вам отремонтировать его? Бросается Ловкость + Технология, сложность броска равна 8.

• На улицах пропадают люди, но свидетели предпочитают хранить молчание. Сможете ли вы убедить одного из них, что вы стремитесь помочь? Бросается Обаяние + Знание улицы, сложность равна 7.

• Этот ходячий труп увидел вас, или он улыбается просто потому, что у него нет губ? Сделайте бросок Сообразительности + Эмпатия (сложность 7), чтобы разгадать намерения зомби.

• Вам удалось поникнуть в хорошо охраняемое здание. Можете ли вы определить, какие системы безопасности призваны помешать незваным посетителям выйти из здания?

Бросается Восприятие + Безопасность (сложность равна сумме значений Интеллект + Безопасность у наладчиков систем безопасности компании).

Принятая терминология

Слова, слова, слова. Ниже дается определение некоторых терминов, используемых в книге правил.

- **Атрибут:** одна из Черт, между которыми вы распределяете очки при создании персонажа и которая влияет на имеющийся у вас запас кубиков. Атрибуты определяют врожденные характеристики вашего персонажа, например, Силу, личное Обаяние или Интеллект.
- **Время без действий:** воображаемый период игры, в течение которого ничего существенного не происходит. Игроки могут «прокрутить» события, произошедшие в этот период, и перейти к более важным событиям.
- **Действие:** это тот или иной поступок вашего персонажа, например, зарядка ружья, остановка у заправочной станции, внимательное изучение предмета. Описывая, что ваш персонаж делает или собирается делать, вы описываете действие. Разные действия занимают разное время.
- **Действие сопротивления:** если другой персонаж мешает вашему персонажу выполнить действие, возникает ситуация, называемая действием сопротивления. Оба игрока бросают кубики и сравнивают полученный результат. Побеждает тот, кто набирает больше успехов.
- **Длительное действие:** этот тип действия предполагает, что игроку необходимо за несколько бросков и определенный период времени набрать установленное количество успехов.
- **Добродетели:** При создании персонажа вы распределяете очки по трём Добродетелям (Рвение, Милосердие и Прозрение). Эти Черты отражают цели вашего персонажа в охоте.
- **Дополнение:** Черта, выбираемая при создании персонажа, которая определяет некоторые стороны его жизни и не связанна напрямую со Способностями и Атрибутами. В качестве Дополнения могут выступать знакомства, имеющиеся у вашего персонажа (Союзники и Контакты), его известность (Слава).
- **Запас кубиков:** количество кубиков, которые вы бросаете при определении успеха или неудачи действия. Это количество определяется значением соответствующих Черт, плюс-минус модификаторы. Задействованные Черты определяются Рассказчиком.
- **Здоровье:** характеристика, показывающая, насколько изранен ваш персонаж. Влияет на запас кубиков.
- **История:** композиция из нескольких взаимосвязанных сцен. Обычно состоит из введения (экспозиции), развития конфликта, кульминации и развязки.
- **Неудача:** если при броске вы не набрали ни одного успеха и не получили ни одной единицы, считается, что персонажа постигла неудача и он не смог выполнить задуманное. Неудача, в отличие от провала, не влечет за собой никаких катастрофических последствий.
- **Очки:** некоторые Черты, например, Сила Воли, в течение игры могут увеличиваться или уменьшаться. Чтобы различать постоянный рейтинг такой характеристики и ее текущий уровень, последний получил название *очков* или *запаса*. Постоянный рейтинг точками отмечается в листе персонажа, текущий уровень – в специально отведенных для этого клетках.

Убеждённость также может меняться по ходу игры, когда рискую её очками или тратят их. Но у Убеждённости нет рейтинга. Текущее значение Убеждённости персонажа является его запасом.

• **Очки опыта:** в игре ваш персонаж получает определенное количество единиц опыта, которые затем игрок использует для увеличения значений тех или иных Черт. Очки опыта отражают процесс накопления и шлифовки знаний и умений. Подробнее см. выше.

• **Персонаж:** для игры в **Охотника** вы создаете персонажа, которым затем управляете в игре. У персонажа есть определенные характеристики, отражающие его способности, жизненный опыт и черты характера. Рассказчики также создают персонажей, которые действуют в историях и взаимодействуют с персонажами игроков.

• **Преимущества:** в эту категорию включаются Дополнения и другие, более загадочные возможности, имеющиеся у охотников.

• **Провал:** если при броске у вас не выпало ни одного успеха и выпала хотя бы одна единица, ваш персонаж проваливает задуманное действие, и последствия этого провала могут быть катастрофическими. Если выпало несколько успехов – даже с учетом того, что их количество уменьшается на количество выпавших единиц, – это неудача, а не провал. Провал намного хуже обычной неудачи.

• **Простое действие:** действие, для выполнения которого требуется только один успех. Обычно касается только одного игрока. Большее количества успехов означает, что действие было выполнено не просто успешно, а очень хорошо.

• **Рассказчик:** один из игроков, взявший на себя обязанность по созданию внутреннего мира игры и направлению ее развития. Рассказчик описывает место и время действия, принимает решения по применению правил и отыгрывает роли друзей и врагов основных персонажей. Он наблюдает за игрой. Именно ему принадлежит последнее слово при принятии решений по применению правил.

• **Рейтинг:** если в *очках* выражается временное значение Черты, термин «*рейтинг*» относится к ее постоянному значению. Это относится в основном к таким Чертам, как Сила Воли.

• **Рефлекторные действия:** в некоторых случаях для определения успешности надо бросать кубики, но действиями поступки персонажа не считаются и не занимают весь ход. К таким действиям относятся броски на поглощение ранений и Силу воли, а также трата Убеждённости и риск ею.

• **Сила Воли:** показывает, насколько ваш персонаж уверен в себе и может себя контролировать. Сила Воли отличается от большинства Черт, так как игрок чаще просто тратит очко Силы Воли, а не бросает на нее кубики.

• **Система:** любой набор правил, используемый в определенной ситуации для определения результатов броска и разрешения конфликта.

• **Способность:** одна из Черт, между которыми вы распределяете очки при создании персонажа и которая влияет на имеющийся у вас запас кубиков. Способности определяются врожденным Талантом, приобретенными Навыками и Знаниями. В качестве примера можно привести Эмпатию, Огнестрельное оружие и Медицину.

• **Сцена:** действия, которые, как правило, протекают в одном месте в определенный период времени. Сцена часто разбивается на ходы.

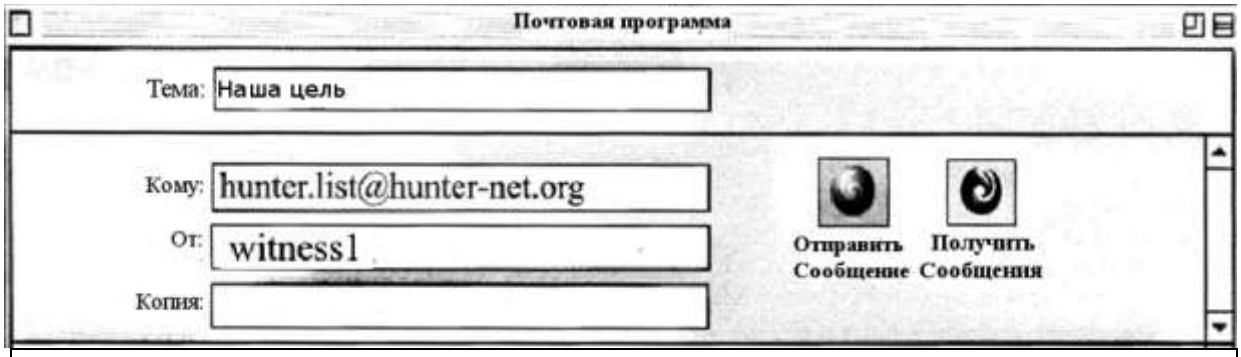
• **Труппа:** группа игроков, включая Рассказчика.

• **Убеждённость:** Черта, которая отражает силы вашего персонажа заниматься охотой. Она тратится и, в отличие от других Черт, ею можно рисковать, чтобы добавить кубики к запасу кубов при использовании граней охотников.

• **Уровень сложности:** определяемая Рассказчиком величина, с которой игрок сравнивает результаты броска. Для достижения успеха результат должен быть равен этой величине или превосходить ее. На уровень сложности могут влиять различные модификатора.

• **Успех:** любой выпавший при броске кубика результат, который равен или превышает уровень сложности.

- **Ход:** отрезок времени длительностью от трех секунд до трех минут, в течение которого выполняются действия и происходят определенные события. Грубо говоря, ход – это время, которое требуется вашему персонажу для выполнения одного действия. Продолжительность хода должна быть одинаковой для всех игроков.
- **Хроника:** разветвленная схема игры, ее общая картина. Хроника – это история, рассказанная от начала и до конца, объединенная одним городом, общим набором персонажей или единством сюжета.
- **Черта:** при создании персонажа игрок распределяет имеющиеся у него баллы между различными свойствами персонажа. Эти свойства, называемые Чертами, определяют приобретенные Способности, врожденные Атрибуты и имеющиеся Дополнения.



Если вы нашли этот сайт, то вы либо мой союзник, либо мой враг. Учитывая моё неведение, я обращусь и к тем, и к другим. Если коротко, похоже, что некая таинственная сущность даровала мне силы. Подобным образом были одарены и другие. С этими силами приходит знание и, соответственно, цель, ради которой они должны быть использованы.

Я создал этот сайт на благо одной части читающих это. (Надеюсь, другая часть не будет воспринимать его серьёзно, пока для неё не станет слишком поздно.) Я чувствую, что роль, которую я должен сыграть в надвигающейся войне – это слово кажется единственным подходящим – состоит в исследованиях и раскрытии. У этого сайта также есть дополнительное преимущество: он позволяет общаться нам, наделённым. Но его основная функция – его «мегафункция», если хотите – состоит в обеспечении меня данными. Без входных данных я не смогу обеспечить выходные. Без питательных веществ цветок не расцветёт. Новости, которые скорее всего будут здесь размещены, не вызовут мыслей о розах, но свободный мир, как его не назови, будет пахнуть также сладко.

Глава 7: Инструменты охоты (Система)

Он сказал им: нет, вы пришли высмотреть наготу земли сей.

– **Бытие 42:12**

Игра **Охотник: Расплата** подразумевает отыгрыш и развитие сюжета. Хотя кубики порой отвлекают нас от игры и заставляют вернуться к реальности, они также помогают развивать историю. Бросок кубиков отражает разнообразные случайности и позволяет учитывать слабые и сильные стороны персонажа. Многие Рассказчики стремятся свести количество бросков к минимуму, но все же порой без кубиков не обойтись. В этой главе приводятся принципы использования кубиков в условиях мирных действий и боя, при определении повреждений и степени выздоровления.

Приведенные ниже системы помогут разрешить многие ситуации, возникающие в процессе игры. Они облегчают процесс определения результатов действия и позволяют вам как можно быстрее вернуться к игре. Если вам кажется, что другие системы будут работать лучше, пользуйтесь тем, что вам больше нравится. К тому же, если игрок предложит нестандартный и поражающий своей новизной выход из ситуации, Рассказчик может засчитать ему автоматический успех.

Драматические системы

Ваша история развивается через действия и взаимодействие персонажей. Частью обязанностей Рассказчика является направление действий персонажа, которые должны выполняться в определенном порядке и не противоречить логике развития, а также описание последствий этих действий. Рассказчик определяет сложность действий и следит за бросками, чтобы убедиться, что они в точности соответствуют условиям действия.

На результат бросков влияют многие модификаторы. Уровень сложность может изменятся в зависимости от ситуации. Возможно, кто-то открыто пытается помешать вашему действию, возможно, умственные и физические способности вашего персонажа по какой-либо причине уменьшились или возросли. Атрибуты и Способности, учитываемые при создании запаса кубиков, тоже могут изменяться под воздействием ситуации. При выполнении броска Рассказчик принимает несколько важных решений. Поначалу эти решения могут показаться излишними и чрезвычайно трудоемкими, но приведенные в этой главе системы помогут вам разобраться с ними и быстро воплотить в жизнь. Если ничего другого не остается, положитесь на свой здравый смысл и постарайтесь получить удовольствие от игры. Даже если кубики упали неудачно, те игроки, персонажи которых имеют специализацию по определенной Способности и у которых выпала хотя бы одна «десятка», могут выполнить дополнительный бросок.

При определении запаса кубиков Атрибуты и Способности обычно комбинируются в соответствии с правилами. Учтите, что у персонажа может и не быть нужной для выполнения действия Способности. Игрок может воспользоваться другой Способностью, которая, по его мнению, подходит в данной ситуации, или использовать только значение Атрибута (что, возможно, увеличит сложность на единицу для отражения возросшей трудности).

Многие из предложенных ниже систем учитывают не только простые действия, ведь в некоторых случаях для достижения результата требуется потратить немало времени и приложить определенные усилия. В случае неудачи можно предпринять повторную попытку, хотя при этом сложность действия может увеличиться за счет штрафов (см. «Повторная попытка»).

Автоматические действия

В отличие от рефлекторных действий, автоматические действия не требуют броска кубика. Они отнимают время и требуют внимания персонажа, но так как сами по себе они очень просты, бросок кубика становится излишним. В нормальных условиях ваш персонаж без труда выполнит следующие действия:

- **Встать на ноги:** ваш персонаж может встать с земли или из сидячего положения без броска, если ему ничто не мешает. Подъем занимает один ход и считается полным действием. Если одновременно персонаж пытается выполнить еще одно действие (например, выстрелить), применяются правила по множественному действию (см. выше): успешность вставания определяется броском на Ловкость + Атлетика (сложность равна 4).
- **Движение:** персонаж может идти или бежать трусцой. Обычным шагом он проходит семь ярдов за один ход. При беге трусцой он пробегает 12 + Ловкость ярдов за ход, при скоростном беге – 20 + (3 * Ловкость) ярдов.

Персонаж может пройти (пробежать) половину своей максимальной дистанции, а затем предпринять еще одно действие. Это не считается множественным действием, но Рассказчик может увеличить сложность второго действия или изменить запас бросков. Если же персонаж пытается выполнить второе действие *во время* движения (например, пересекая комнату, он стреляет из арбалета), каждый пройденный им ярд на единицу уменьшает запас кубиков для второго действия.

Помните, что раненые персонажи, конечно же, не могут передвигаться с обычной скоростью.

- **Подготовить оружие:** чтобы вытащить нож или перезарядить ружье, вашему персонажу придется потратить ход. Броска это действие обычно не требует, хотя в критических ситуациях Рассказчик может попросить вас бросить кубики. Если персонаж готовит оружие одновременно с другим действием, Рассказчик может попросить его уменьшить запас кубиков на это действие (см. «Множественные действия) и бросить Ловкость + Ближний бой или Огнестрельное оружие (сложность 4), чтобы определить успешность попытки подготовить оружие.
- **Завести машину:** чтобы завести машину, вам требуется потратить один ход. В некоторых ситуациях может потребоваться бросок кубика. Все мы кричали на киноэкран, когда кто-то на нём паниковал при попытках завести машину, чтобы убраться от убийцы. И ключи постоянно падали или просто не попадали в замок зажигания. Здесь может помочь бросок на Сообразительность + Вождение (сложность равна 4). Нужен ли бросок, решать только Рассказчику.
- **Уступить ход:** правила по инициативе (см. ниже) позволяют определить, кто первым начинает действовать в определенной ситуации. Однако вы можете уступить свой ход игроку или игрокам, следующим за вами. Грубо говоря, персонаж воздерживается от действия, чтобы другой персонаж мог действовать первым. Ваш персонаж может выполнить задуманное позже, в конце хода. Если все, включая персонажей Рассказчика, уступили ход, никаких действий не выполняется, игроки переходят к следующему ходу.

Физические действия

Ниже приведены системы использования трех Физических Атрибутов (Сила, Ловкость и Выносливость). Действия с использованием этих Атрибутов обычно требуют броска кубиков. Сложность броска во многом зависит от ситуации.

- **Карабкаться (Ловкость + Атлетика).** Ваш персонаж может попытаться взобраться на множество объектов, например, на скалу, забор из стальной сетки, фасад здания, пожарный выход, насыпь или дерево. В большинстве случаев для этого ему потребуется длительное действие. Если объект достаточно удобен для подъема и не создает дополнительных трудностей, персонаж поднимается на 10 футов за каждый успех. Следовательно, он может взобраться на насыпь при достижении минимального успеха. Подъем на скалу или забор может потребовать несколько бросков.

Рассказчик может варьировать количество футов за каждый успешный балл с учетом сложности и недоступности скалы. Например, он может решить, что подъем с помощью лестницы позволяет вашему персонажу двигаться со скоростью 15 футов за успешный балл, а такой сложный объект, как кокосовая пальма, замедлит его передвижение до 1 фута за балл. На скорость подъема может повлиять множество факторов, в том числе количество удобных опор, поверхность объекта, погодные условия. В некоторых ситуациях короткий и сложный подъём может представлять такую же трудность, как и длинный и лёгкий. Последнее слово при определении этих факторов принадлежит Рассказчику.

Как и при любом другом длительном действии, вы бросаете кубики до тех пор, пока не наберете нужного количества успехов. Провал броска при подъеме вверх может оказаться настоящей трагедией, хотя персонаж вовсе не обязательно разобьется насмерть. Он может застрять на полпути или соскользнуть вниз, и тогда ему придется все начинать сначала. Впрочем, падение, повлекшее серьезные травмы и даже смерть, тоже не исключается.

• **Вождение (Ловкость / Сообразительность + Вождение).** Одна точка в Способности «Вождение» позволяет вашему персонажу управлять самыми распространенными автомобилями с механической коробкой передач (считается, что автомобилем с автоматической коробкой передач могут управлять все персонажи, если только вы не решили иначе). В обычных условиях вам не надо бросать кубик, чтобы определить, получается ли у вас вести машину. Но плохая погода, высокая скорость, разного рода препятствия и сложные маневры могут вызвать затруднения даже у опытного водителя.

Сложность броска на вождение увеличивается, если условия поездки становятся более рискованными. Например, Рассказчик может увеличить сложность на единицу, если ваш персонаж хочет управлять автомобилем в условиях ливня или гололеда. Высокая скорость при попытке оторваться от преследователей увеличивает сложность на два. Все эти модификаторы суммируются. Если персонаж выполняет сложные маневры в условиях интенсивного движения, сложность увеличивается на единицу. Но если у него к тому же разбито лобовое стекло, Рассказчик может увеличить сложность на два. Итого в сумме сложность увеличивается на три.

Если бросок на вождение оказывается неудачным, персонаж попадает в затруднительно положение. Игрок должен выполнить еще одни бросок, чтобы определить, попал ли персонаж в катастрофу или просто утратил контроль над автомобилем. Провал обычно означает крупную поломку в автомобиле, полную потерю контроля или лобовое столкновение. Если у персонажа нет ни одной точки в значении Вождения, он все же может попытаться вести машину, но при этом ему придется пользоваться только значением Ловкости или Сообразительности, причем сложность будет возрастать при каждом маневре и при увеличении скорости. Если у персонажа имеется только одна точка в значении Вождения, он может попытаться управлять грузовиком или гоночным автомобилем, но Рассказчик может потребовать от него выполнения нескольких бросков, как при длительном действии, чтобы определить, не утратил ли он контроль над машиной.

Виды транспорта

Каждое транспортное средство управляется по-своему. В таблице ниже указаны некоторые из тех средств, которыми ваш персонаж мог бы попытаться управлять. За каждые 10 миль превышения безопасной скорости увеличьте сложность броска на единицу. Опасные манёвры и плохая дорога так же увеличивают сложность броска.

В колонке Маневренность указано максимальное число кубиков, которое может быть в вашем запасе. Это ограничение отражает ограничения транспортного средства. Даже у лучшего водителя может с мусоровозом возникнуть больше проблем, чем с

Феррари.

Транспорт	Безопасная скорость	Максимальная скорость (м/ч)	Маневренность
Автобус	60	100	3
18-коолесный тягач	70	110	4
Шестиколесный грузовик	60	90	3
Танк (современный)	60	100	4
Танк (Вторая Мировая)	30	40	3
Компакт-класс	70	130	6
Спортивный компакт-класс	100	140	7
Седан	70	120	5
Роскошный Седан	85	155	7
Внедорожник	70	115	6
Средний класс	75	125	6
Минивэн	70	120	6
Спорт-купе	110	150	8
Спортивная машина	110	160	8
Болид Формулы 1	140	240	10

• **Тяжести (Сила).** Охотники были бы опасными врагами для любого порождения ночи, если бы постоянно могли носить всё, что им нужно. К сожалению, это нереально. Хотя некоторые игроки любят нагружать своих персонажей всеми видами оружия, взрывных устройств, электронных штук и снаряжения, которые могут понадобиться, Рассказчик может определять пределы. Мы говорим о простых людях, в конце концов.

Персонаж может нести 25 фунтов за каждую имеющуюся у него точку Силы. Если он пытается поднять больше, сложность каждого действия, требующего напряжения сил, увеличивается на единицу. Каждые 25 фунтов, которые персонаж пытается поднять сверх своих реальных возможностей, уменьшают скорость движения вполовину. Если персонаж пытается поднять в два раза больше, чем может, он вообще не может двигаться. Возможно, он мог бы это приподнять, но с этим весом он никуда не сможет уйти. Рассказчик определяет, какой именно вес может нести ваш персонаж.

• **Проникновение (Ловкость / Восприятие + Безопасность).** Включает в себя разнообразные действия, связанные с безопасностью. Ваш персонаж может как помешать кому-либо нарушить имеющуюся защиту, так и сам нарушить чью-либо защиту. В качестве примера можно привести установку и уклонение от камер слежения, взлом или создание кодов, взлом замков (или установку сложных замков), умение уклониться от лазерных детекторов и умение установить и настроить их.

Если персонаж собирается обмануть имеющуюся активную систему защиты, он должен при первом же броске получить нужные успешные баллы. Неудачный бросок может привести к включению сигнализации, попаданию вашего персонажа на камеру или активации внутренних систем защиты. Если сигнализации нет (например, в том случае, если ваш персонаж пытается взломать замок на двери квартиры), после неудачи можно продолжать попытки взлома. Сложность попытки взлома варьируется от 5 до 9, в зависимости от того, пытается ваш персонаж взломать обычный замок или сейф в Форт-Нокс[1]. Для некоторых действий ему понадобится как минимум одна точка навыка Безопасности. Кроме того, многие действия по вмешательству требуют наличия специальных инструментов, таких, как отмычки или электронное следящее устройство. В случае провала ваш персонаж оказывается в весьма затруднительной ситуации.

При попытке установить систему безопасности выполняется только одни бросок, как при простом действии. Чем больше у вас выпало успешных баллов, тем лучше работает установленная вами система и тем сложнее будет взломать и обмануть ее. Рассказчик может добавить ваши успешные баллы к основной сложности действия при последующих попытках взломать вашу систему.

• **Прыжки (Сила, Сила + Атлетика при прыжках с разбега).** Выполняется бросок со сложностью 3. Ваш персонаж может прыгнуть на два фута вверх или на четыре фута вперед за каждый полученный успех. Если общее количество полученных успехов не позволяет вашему персонажу достигнуть точки назначения, попытка считается неудачной. Порой это может оказаться опасным, например, если персонаж пытается перепрыгнуть глубокую расщелину. В случае неудачного броска вы можете выбросить кубики на Ловкость + Атлетика (сложность равна 6), чтобы отыграть попытку зацепиться за карниз или любой другой выступ. Провал броска имеет более тяжелые последствия. Ваш персонаж может получить серьезные травмы или даже разбиться насмерть.

Перед прыжком вы можете бросить кубики на Восприятие + Атлетика (сложность равна 6), чтобы определить, в состоянии ли ваш персонаж преодолеть нужную дистанцию. В случае успеха вы узнаете, сколько успехов вам нужно набрать для удачного броска. Таким образом, вы заранее узнаете, выполнимо ли ваше намерение и сможете отказаться от него, пока не стало слишком поздно.

• **Поднять/ Сломать (Сила).** Ходит множество историй о людях, проявлявших поразительную силу в критических ситуациях. Ниже приведена таблица, в которой указано, сколько именно ваш персонаж может поднять и что он может сломать. В чрезвычайных ситуациях эти ограничения могут быть нарушены. Если Рассказчик считает, что в вашем персонаже достаточно адреналина, наркотиков или решимости, чтобы позволить ему супер-силу, то он может попросить вас сделать бросок Силы Воли со сложностью 9. Каждый успех временно увеличивает значение Силы на единицу и позволяет выполнить те действия из таблицы, которые в обычных условиях недоступны.

Помните, что в то время как ваш персонаж наносит повреждения объекту, он, вероятно, наносит урон и самому себе. Человеческое тело может выдерживать злоупотребления лишь до определённой степени. Тело вашего персонажа, вероятно, сдастся раньше, чем более твёрдый объект, если только персонаж не использует инструменты, такие как лом или молот. Ему удастся пробить дверь, но при этом он обдерёт кожу на кулаке или сломает себе кости. Исход таких попыток определяется здравым смыслом. Более сложные проявления из таблицы предполагают использование каких-либо тупых предметов.

Если действие оказалось неудачным, ничего не происходит. В случае провала персонаж может потянуть мышцу, сломать кость или уронить предмет на себя. Проваленная попытка поднять тяжелый предмет с кого-либо еще может причинить тому человеку дополнительные травмы.

Сила	Проявление	Вес (фунты)
1	Разбить окно	40
2	Сломать деревянный стул	100
3	Взломать деревянный ящик	250
4	Сломать доску 2 на 4	400
5	Разогнуть звено в стальной цепи	650
6	Разрушить железную ограду	800
7	Перевернуть маленький автомобиль	900
8	Согнуть арматурный стержень	1000
9	Пробить бетонную стену	1200
10	Вырвать стальные заклепки	1500
11	Согнуть дюймовый лист металла	2000
12	Выломать металлический фонарный столб	3000

13	Перевернуть автомобиль-универсал	4000
14	Перевернуть фургон	5000
15	Перевернуть грузовик	6000

Несколько персонажей могут объединить усилия, чтобы поднять какой-либо предмет или сломать его. Игроки бросают кубики по очереди (как описано в правилах по Работе в команде), затем суммируют полученные успехи. Их объединенные пункты Силы определяют, что именно персонажи могут сделать без дополнительного броска на Силу Воли.

• **Открыть / Закрыть (Сила).** Чтобы выбить дверь, игрок выполняет бросок на Силу (сложность варьируется от 6 до 8, в зависимости от двери). Чтобы открыть или захлопнуть обычную деревянную дверь с несложным замком, требуется только один успех. Взлом укрепленной двери может потребовать до 10 успехов, а взлом сейфа – 20 и больше. Рассказчик может рассматривать данное действие как длительное, учитывая, что ваш персонаж бросается всем телом на дверь до тех пор, пока та не раскроется. Любая попытка помешать приводит к броску сопротивления. Провал может привести к потере одного уровня здоровья (поверхностные повреждения плеч), может заставить вашего персонажа сдаться, или приведёт к тому, что дверь неожиданно распахнется и ваш персонаж влетит в расположенное на противоположной стене окно.

Как и в подавляющем большинстве случаев, работа в команде облегчает задачу. Чтобы хотя бы попытаться взломать некоторые особо прочные двери, может потребоваться определенное значение Силы. Эта система также применяется при открытии и закрытии, например, запертых шкафов, гробов или оконных ставень.

• **Преследование (Ловкость + Атлетика / Вождение).** Захватывающие погони несомненно будут вновь и вновь происходить в вашей игре, будь то преследование цели охотником, или обменявшимся ролями с охотником сверхъестественным хищником. Во многих случаях результат погони зависит от формулы определения скорости движения (см. пункт «Движение»). Если скорость вашего персонажа явно выше скорости противника, он с легкостью уйдет от погони или наоборот, настигнет жертву. Иногда на ситуацию влияют внешние факторы. Например, ваш персонаж может добраться до убежища до того, как его догонят, он может хорошо знать местность или найти короткий путь или просто оторваться от погони.

В основном преследование рассматривается как длительное действие. Оба игрока бросают кубики в течение нескольких ходов, чтобы набрать нужное количество успехов. Тот, кто первым набрал нужные успехи, догоняет жертву (или ускользает от преследования, в зависимости от ситуации). Тот, за кем гонятся, автоматически получает несколько дополнительных успехов (это связано с тем, что его и преследователя в начале погони разделяла определенная дистанция). Если ваш персонаж передвигается на своих двоих, он получает один успех за каждые два ярда, отделяющие его от преследователя. При наличии транспортных средств он получает один успех за каждые десять ярдов. Когда в преследовании участвуют и смертные, и сверхъестественные существа, Рассказчик должен помнить, что смертные устают, тогда как сверхъестественные существа устают медленнее, если вообще устают.

Чем больше количество набранных успехов, тем сильнее преследуемый отрывается от преследователя и увеличивает шансы на спасение. Возможно, противнику придется выполнить бросок на Восприятие, чтобы обнаружить слишком далеко убежавшую жертву. На результаты этого броска влияют результаты уже выполненных бросков на преследование. Сложность броска на Восприятие увеличивается на единицу за каждый успех, составляющий разницу между успехами, набранными вами и вашим противников. Если бросок вашего оппонента оказывается неудачным, он теряет вашего персонажа в толпе, в переулках или в лабиринте коридоров и дверей. В случае провала у него нет шансов снова найти вашего персонажа. Но помните, что в случае провала вами любого из бросков ваш персонаж может свернуть в тупик или споткнуться и упасть. Попался!

• **Слежка (Ловкость + Скрытность / Вождение).** Когда ваш персонаж тем или иным образом следит за кем-либо, оставаясь при этом незамеченным, считается, что он ведет слежку за этим человеком. Слежка за чудовищами или подозрительными людьми является основной охоты; смертным необходимо узнать свою жертву, прежде чем наносить удар.

На применение данной системы оказывает влияние множество факторов. Рассказчик может объявить бросок сопротивления (см. правила) и попросить вас выполнить бросок, сложность которого будет равна сумме Восприятие + Бдительность у преследуемого (чтобы определить, заметил ли он вас) или его Ловкость + Скрытность / Вождение (если он активно пытается скрыться). От себя вы выполняете бросок на те же Черты. Затем сравниваются результаты бросков. Равные результаты означают, что преследуемый вас не заметил.

Рассказчик может посчитать слежку длительным действием сопротивления. Или, чтобы ускорить принятие решения, он может предложить вам и вашему оппоненту выполнить бросок со сложностью 6 (сложность зависит от сопутствующих обстоятельств, запас бросков определяет Рассказчик). В этом случае вашему оппоненту надо получить минимум на один успех больше, чем вам, чтобы он смог заметить вашего персонажа. Если слежка ведется сработавшейся командой, ее члены могут сложить полученные успехи и определить успешность действия.

Охотникам, пытающимся распознать монстров через второе зрение, может быть проще заметить их добычу. Сложно упустить призрака, парящего над ставшей его вместилищем жертвой. Сложность слежки понижается на единицу или больше (по решению Рассказчика), когда охотник использует второе зрение.

• **Красться (Ловкость + Скрытность).** В живых остаётся тот охотник, который знает, когда надо сражаться, а когда просто прятаться. Когда ваш персонаж крадется, пытаясь остаться незамеченным, возникает ситуация противостояния. Вы бросаете Ловкость + Скрытность, все, кто находится на данной территории и может вас заметить, бросают Восприятие + Бдительность. Сложность всех бросков обычно равна 6, но в некоторых ситуациях может возрастать для того, кто крадется и уменьшаться для тех, кто может его заметить. Неустойчивое положение или отсутствие прикрытия могут повлиять на сложность броска на Скрытность, а наличие хороших следящих устройств – добавить кубики к запасу при броске на Восприятие + Бдительность. Неудачный бросок не означает, что ваш персонаж обнаружен. Возможно, он передвигался слишком шумно и заставил насторожиться охрану, что увеличивает сложность следующего броска. В случае провала ваш персонаж натыкается на тех самых людей, которых он хотел избежать.

• **Плавание (Выносливость + Атлетика).** Чтобы уметь плавать, ваш персонаж должен иметь как минимум одну точку в Атлетике. Иначе он так и не научился этому. Плаванье на короткие промежутки не требует броска, бросок выполняется, если нужно проплыть большое расстояние или плыть долгое время. Рассказчик может посчитать плавание длительным действием и установить сложность бросков исходя из предполагаемой скорости персонажа, погодных условий и состояния воды. Возможно, чтобы достигнуть цели, вам придется выполнить несколько бросков. В случае неудачи ваш персонаж может замедлиться, потерять часть набранных успехов или быть вынужденным выполнить несколько дополнительных бросков. Возможно, течение оказалось сильнее, чем он предполагал. В случае провала вашего персонажа подстерегают серьезные неприятности вроде судороги, акулы или лодки с врагами, которые пытаются его застрелить.

• **Метание (Ловкость + Атлетика).** При метании (не важно, чего – ножа, топора, гранаты, сковороды или пепельницы) попадание в цель зависит от расстояния и меткости. Персонаж может метнуть любой предмет, весящий менее трех фунтов, на расстояние в ярдах, равное значению его Силы, умноженному на 5. Каждые два дополнительных фунта веса уменьшают дистанцию на пять ярдов. Если ваш персонаж в состоянии поднять

предмет, но дистанция броска сократилась до нуля и ниже, все, что ему остается, это отбросить предмет от себя на расстояние не более ярда. Очевидно, что предмет, который персонаж не в состоянии поднять, нельзя метать.

Рассказчик может уменьшить расстояние метания, если предмет слишком громоздок, или увеличить, если предмет обладает хорошей аэродинамикой. При метании выполняется бросок на Ловкость + Атлетика со сложностью 6 (если расстояние равно половине от максимального или меньше) или 7 (если расстояние больше половины от максимального). Рассказчик может менять сложность броска в зависимости от наличия и направления ветра, препятствий, подвижности цели. В случае провала ваш персонаж может попасть в невинного свидетеля, поранить сам себя или буквально передать оружие в руки врага.

Ментальные действия

В данном разделе описываются системы для действий, связанных с тремя Ментальными Атрибутами (Восприятие, Интеллект и Сообразительность). Иногда броски кубиков на эти Атрибуты также подразумевают выполнение броска на Силу Воли. Сложность броска варьируется в зависимости от внешних факторов.

- **Хакерство (Интеллект / Сообразительность + Компьютер).** В компьютерах может содержаться множество информации, способной помочь охотнику выследить и уничтожить свою добычу. Чтобы ваш персонаж мог взломать компьютер, выполняется бросок на Интеллект или Сообразительность (в зависимости от того, сколько времени отводится на взлом) + Компьютер. Сложность зависит от системы безопасности, стоящей на этом компьютере. Взлом стандартной системы имеет сложность 6, взлом военного или мэйнфрейма мегакорпорации – вплоть до 10. Количество полученных вами успехов определяет, сколько кубиков (не более вашего обычного запаса кубиков) вы будете бросать при дальнейшем взаимодействии с компьютером.

Если кто-то (или сама система) активно противится взлому, то требуется бросок сопротивления. Побеждает тот, кто набирает больше успехов. В случае провала вашего персонажа могут вычислить и привлечь к ответственности.

- **Расследование (Восприятие + Расследование).** Осмотр места преступления, поиски улик в офисе, проведение вскрытия – все это входит в понятие Расследования. Если нужно найти только одну улику, Рассказчик может объявить длительное действие. Если улик много, достаточно простого действия. В этом случае полученные успехи определяют, сколько улик обнаружили персонажи. Один успех значит, что персонаж обнаружил несколько малозначащих деталей, большее количество успехов – что он нашел весьма важные улики и даже, возможно, уже сделал выводы на основе увиденного. Работа в команде значительно облегчает проведение расследования. В случае провала ваш персонаж пропускает улики, неправильно истолковывает найденные улики или случайно уничтожает их.

- **Ремонт (Ловкость / Восприятие + Ремесло / Технология).** Ремесло и Технология подразумевают навыки по ремонту и созданию чего угодно – от керамической посуды до видеомагнитофонов, в зависимости от специализации вашего персонажа. Перед тем, как начать ремонт, вашему персонажу может понадобиться определить, что именно поломано. Трещину в вазе найти не трудно, гораздо сложнее определить, почему отказывается заводиться автомобиль. Для определения неисправности используется обычный бросок на исследование (см. ниже). После того, как ваш персонаж нашел поломку, Рассказчик определяет сложность ремонта. Это значение зависит от серьезности поломки, сложности поломанного устройства, наличия инструментов и запчастей и множества других внешних факторов. Темнота может серьёзно затруднить ремонт. Исключительный бросок на исследование может снизить сложность ремонта.

Как правило, замена колеса имеет сложность 4, капитальный ремонт двигателя – 9. Количество требуемого для ремонта времени тоже варьируется, поэтому Рассказчик может определить ремонт как длительное действие. В случае провала ваш персонаж

может нанести себе травму, непоправимо испортить предмет, который он пытался починить или впустую потратить кучу времени.

• **Исследование (Интеллект + Оккультизм / Поиск / Наука).** Ваш персонаж может проводить исследования при помощи электронных баз данных, в библиотеке, путем изучения того или иного предмета или через разговоры с людьми. Это занятие требует времени и запаса сил, хотя, как правило, игрок выполняет только одни бросок. Рассказчик устанавливает, сколько времени заняло исследование. Количество успехов определяет, какой объем информации удалось найти вашему персонажу. Одни успех означает, что он нашел основную информацию по интересующему его вопросу. Чем больше успехов получено при броске, тем детальнее будет полученная информация. Рассказчик может варьировать сложность в зависимости от доступности требуемой информации. В случае провала ваш персонаж не находит абсолютно ничего или, что хуже, получает ложную информацию.

• **Выслеживание (Восприятие + Выживание).** Выслеживание отличается от слежки тем, что ваш персонаж пытается выйти на интересующего его человека по оставленным тем следам, например, по отпечаткам ног, сломанным веткам, пятнам крови или отпечаткам протекторов. Выслеживание можно рассматривать как длительное действие с тем условием, что персонаж в любой момент может потерять следы. Выслеживание можно рассмотреть и как простое действие, когда все решает один бросок, а количество набранных успехов определяет, насколько полную информацию получил идущий по следу персонаж. В последнем случае большое количество успехов означает, что ваш персонаж может определить скорость передвижения жертвы, её примерный вес, размер её обуви, тип шин, а также был ли она одна или в компании.

Преследуемый может попытаться скрыть свои следы с помощью броска на Сообразительность + Выживание. Каждый успех от этого броска на единицу увеличивает сложность выслеживания. На сложность выслеживания могут повлиять и другие факторы, например, погода, состояние почвы и интенсивность освещения. В случае провала ваш персонаж не просто теряет след, но и уничтожает его, лишившись шансов на то, что кто-то другой мог бы заметить его.

Помните, что следы одних тварей проще найти, чему у других. Волочащий ноги неразумный труп не удосужится собирать за собой гниющую кожу, потерянные пальцы или свернувшуюся кровь. А вот волк может очень хорошо замаскировать свой путь – используя деликатный подход или внося фальшивые запахи – и в городском, и в природном окружении. Рассказчику следует модифицировать сложность выслеживания в зависимости от типа преследуемой жертвы.

Социальные действия

В данном разделе рассказывается о действиях, связанных с тремя Социальными Атрибутами (Обаяние, Манипулирование и Внешность). Многие ситуации в обществе прекрасно разрешаются через отыгрыш, поэтому не следует слишком часто прибегать к броскам. Вместо этого попытайтесь отыграть ситуацию.

• **Умение пить (Обаяние + Эмпатия).** Иногда стоит стать душой компании. Вашему персонажу может быть нужно, чтобы он всем нравился, и, хотя он может и не отвечать взаимностью, может быть полезно иметь завсегдатаев бара на своей стороне в момент истины. От подвыпивших приятелей и чересчур болтливых дружков можно узнать много полезного. Умение пить не напиваясь в таких ситуациях оказывается очень нужным. Если ваш персонаж собирается перепить кого-либо, выполняется бросок на Обаяние + Эмпатия (сложность равна 6). Рассказчик может изменить сложность, если ваш собутыльник оказался устойчивым к выпивке или вам приходится пить в компании весьма угрюмых личностей. Характер вашего персонажа (Бонвиван или Брюзга, например) тоже может повлиять на сложность броска. В случае провала ваш персонаж говорит то, что говорить вовсе не следовало, и настраивает всех против себя.

• **Правдоподобие (Манипулирование / Восприятие + Хитрость).** Умение хитрить включает как способность обманывать, так и способность распознавать обман. Если ваш персонаж собирается сжульничать, бросается Манипулирование + Хитрость, и не важно, собирается ли он достоверно изобразить другого человека, заставить поверить в ложь или обвести вокруг пальца будущего слугу. Если персонаж хочет распознать ложь, бросается Восприятие + Хитрость. Обе стороны выполняют этот бросок со сложностью 7 и, как и с любым броском сопротивления, выигрывает тот, кто набирает больше успехов. В случае совпадения результатов считается, что ложь распознать не удалось. Документы и ценности, подделанные с особой тщательностью, увеличивают сложность броска для того, кто пытается распознать аферу, а работа в команде увеличивает вероятность того, что обман будет раскрыт.

На этапе подготовки Рассказчик может потребовать выполнения бросков на взлом компьютеров или проникновение, чтобы определить, как ваши персонажи получали необходимую для обмана информацию. В случае провала все замыслы рассыпаются в прах и очень велика вероятность того, что ваш хитроумный персонаж будет выведен на чистую воду.

• **Убалтывание (Манипулирование + Хитрость).** Когда вы в тяжёлом положении, озадачьте других чушью без промедления. Возможно, собеседник поверит в ложь вашего персонажа, отвлечётся от боя благодаря насмешкам персонажа, или его это разозлит, и он упустит вашего персонажа. В этом сценарии нужно использовать как отыгрыш, так и кубики. Используйте Манипулирование + Хитрость в действии сопротивления. Запас кубиков вашего противника равен его Интеллекту + Хитрость. Сложность равна 6 для обоих участников. Побеждает тот, кто набирает больше успехов. При совпадении результатов ваш персонаж не достигает цели, однако противник прерывается на выслушивание. При провале болтун заходит слишком далеко и ещё больше ухудшает ситуацию.

• **Допрос (Манипулирование + Эмпатия / Запугивание).** Задавать вопросы легко. Задавать уместные вопросы с правильным использованием подходящего принуждения – такое требует навыков. Когда ваш персонаж мягко допрашивает кого-либо (Манипулирование + Эмпатия), он задает наводящие вопросы, конечной целью которых является вызвать доверие в собеседнике и вытянуть из него нужную информацию так, чтобы тот ничего не понял. Такой допрос требует броска сопротивления. Игрок бросает кубики на Манипулирование + Эмпатия, его оппонент выполняет бросок на Силу воли (запас бросков равен значению Силы Воли). Сложность обоих бросков равна 6. Побеждает тот, кто набрал больше успехов. Рассказчик может заставить игроков бросать кубики несколько раз в течение допроса или сказать им кинуть кубики только один раз в начале или в конце допроса.

Не все допросы проводятся в мягкой и располагающей к доверию форме. Иногда опрашивающий буквально силой вырывает ответы на свои вопросы. В этом случае тоже требуется бросок сопротивления. Вне зависимости от того, терзает ли ваш персонаж дух или тело опрашиваемого, вы бросаете кубики на Манипулирование + Запугивание, а ваш оппонент выполняет бросок с запасом, равным значению Выносливости + 3 или значению Силы воли (выбирается наибольшее значение). Сложность обоих бросков равна 6. Пытку также можно рассматривать как бросок сопротивления и длительное действие. Игровое время между бросками может варьироваться, в зависимости от содержания допроса. Рассказчик определяет нужный временной отрезок.

При применении физических пыток жертва получает один уровень тупых или летальных повреждений за каждый бросок (вне зависимости от успешности этого броска), в случае психологического давления – теряет пункт Силы Воли. Сочетание физического и психологического давления вызывает у жертвы серьезные повреждения. Проваленный бросок может лишить жертву разума, искалечить на всю жизнь или даже убить.

Каждый успех, полученный допрашивающим сверх успехов жертвы, позволяет ему узнать часть нужных сведений. Если количество этих успехов превышает значение постоянной Силы Воли жертвы, та «раскалывается» и рассказывает все, что знает. Рассказчик определяет достоверность и объем информации, полученной во время допроса, так как зачастую эта информация искажена эмоциями допрашиваемого и его представлениями о том, что от него хотели бы услышать.

Если допрос проводится двумя или большим количеством персонажей, их успехи суммируются. Это правило работает и в том случае, если они играют в «плохого полицейского и хорошего полицейского», попеременно действуя на основе то Эмпатии, то Запугивания.

Охотники, пытающие сверхъестественные жертвы, должны помнить, что их жертвы не всегда являются людьми или даже живыми существами. Обычные способы причинения вреда могут их совершенно не смущать, тогда как кажущееся безобидным обращение может привести их в ужас. Чтобы узнать о слабостях чудовища, могут потребоваться Поиск или Оккультизм – если у него вообще есть слабости.

• **Запугивание (Сила / Манипулирование + Запугивание).** Запугивание может быть явным и скрытым. Скрытое запугивание означает, что люди стараются держаться от вашего персонажа подальше, избегают разговоров с ним и при этом готовы предоставить ему все, что он пожелает. Чем выше значение Запугивания у вашего персонажа, тем больше люди стараются не раздражать его. Броска не требуется.

Персонаж также может воспользоваться Запугиванием, чтобы вынудить кого-либо принять участие в том или ином предприятии или наоборот, воздержаться от этого. Он может пристально посмотреть на нужного человека, пробормотать угрозу, сделать угрожающий жест в его сторону – иными словами, в этом случае угроза должны быть заметна. В этом случае бросается Манипулирование + Запугивание в броске сопротивления. Оппонент бросает кубики на Силу Воли. Сложность обоих бросков равна 6. Оппонент должен набрать больше успехов, чем вы, иначе его персонаж будет вынужден подчиниться вашему. В случае провала ваш персонаж просто ставит себя в глупое положение. Он никого не впечатляет.

Персонаж может пренебречь угрозами и попытаться запугать жертву, применив к ней силу. В этом случае выполняется бросок на физическую атаку по правилам боя, затем бросаются кубики на Запугивание.

Хотя охотник может быть внушительным или пугающим по сравнению с другими людьми, порождения ночи вряд ли впечатлит одно его присутствие – если только они не будут знать, кем и чем этот человек является. Охотник должен создать определённую репутацию. Если это ещё не было сделано через слухи, то ему, вероятно, придётся сделать это прямо сейчас, переходя сразу же к силовому запугиванию.

• **Речь (Обаяние + Лидерство).** Во многих ситуациях персонажу приходится произносить речи: он может убеждать полицию в необходимости расследования деятельности лидера корпорации или убедить публику в том, что этого политика не интересуют её законные интересы. Чем бы ни была вызвана речь, бросается Обаяние + Лидерство, сложность броска равна 6. Рассказчик может увеличивать или уменьшать сложность в зависимости от того, насколько слушатели готовы принять идеи оратора. В случае провала репутация вашего персонажа может сильно пострадать, разгоряченная публика может попытаться стянуть его с трибуны и поколотить.

Если у персонажа было время подготовить речь заранее, Рассказчик может бросить в пользу вашего персонажа кубики на Интеллект + Экспрессия (сложность равна 7). Успех от этого броска уменьшает сложность последующего броска на Обаяние + Лидерство на единицу. При неудачном броске ничего не меняется, провал означает, что подготовленный материал никуда не годится или просто оскорбителен для слушателей.

• **Представление (Обаяние + Исполнение).** Хотя охотники живут странными, трагическими и, возможно, даже тайными жизнями, у них была нормальная жизнь до

того, как их душ коснулись. Они могут даже пытаться поддерживать видимость прежних страстей, могут использовать сценические навыки, чтобы скрыть свою другую жизнь, или могут попытаться завлечь монстров, ценящих искусство. Если ваш персонаж выступает перед публикой, выполняется бросок на Обаяние + Исполнение (сложность равна 7). Как и в случае публичной речи, сложность зависит от настроя зрителей, а также от сложности представления. Один успех означает, что ваше представление было не лишено приятности, но не более того. Дополнительные успехи делают его запоминающимся событием даже для скептически настроенных зрителей. В случае провала ваш персонаж забывает слова в стихах, берет неверную ноту или иным способом портит впечатление от своего представления.

Боевые системы

В каждой жизни должно быть немного дождя. Охотники же попали под ливень. Волей-неволей пелена была сброшена с их глаз. Оказалось, что жестокий мир, который они знали и в котором боролись за выживание, полон отродий, невыразимых ужасов, охотящихся на неосторожных и невежественных людей. Эти чудовища держат в железной хватке человечество и даже саму реальность, так что попытки раскрыть истинную сущность мира совершенно бесполезны. Поэтому охотникам приходится брать на себя ношу этого знания и что-то с ней делать.

Будучи одним из наделённых, вы являетесь живым оружием. Вы проводите границу, и не только на песке, но и на заваленных мусором улицах, и в тесных дебрях – а потом вы пересекаете её. Ведь, во имя всего святого, сколько уже можно!

Сражения – это неотъемлемая часть игры в **Охотник: Расплата.** В итоге, после того, как ваш персонаж выследит цель и узнает её секреты, ему придётся столкнуться с воплощением зла. Когда это происходит, не остаётся места для сомнений, размышлений или даже надежды. Если он намеревается выжить, ему нужно использовать всё своё оружие против крадущейся в ночи нечисти. Если он этого не сделает, то умрёт. Чёрт, да ваш персонаж может умереть в обоих случаях. Но он хотя бы выступит в защиту мира, который когда-то считал известным ему, и к которому теперь может лишь стремиться.

Но сражения не должны управлять вашей игрой. Существует немало методов ведения войны с демонами. У кое-кого из врагов есть банковские счета или кредитные истории, которые можно стереть. Другие полагаются на слуг, которых гораздо проще победить, чем их хозяев. Третьим требуется убежище, которого их можно лишить. Эти диверсионные методы зачастую нужны, чтобы ослабить противника перед прямым столкновением (и они могут превратить неминуемую смерть в шанс на победу). Тем не менее, сражения играют немалую роль в развитии игры. Ниже приводится боевая система, приближенная по динамике, ограничениям и жестокости к реальному бою, но при этом оставляющая пространство для качественного отыгрыша и творчества.

Описание сцены

В обязанности Рассказчика входит создание точной и подробной зрительной картины места, где происходят события, и, возможно, прилегающей к нему территории. Он описывает обстановку, погоду, время суток, освещение и действия всех персонажей, которыми сам управляет в данном эпизоде. Это очень важно во время сражения, когда вашему персонажу приходится оценивать имеющиеся опасности и выбирать из нескольких возможностей.

Во время сражения Рассказчик описывает изменения в обстановке после каждого хода. После того, как игроки походят, он описывает, что видят и ощущают их персонажи. Эта информация может быть как общей для всех, так и разной, в зависимости от места нахождения и восприятия персонажа. Описания должны быть как можно более детальными и художественными. Рассказчик получает возможность проявить талант рассказчика и превратить бросание кубиков в захватывающую, волнующую воображение

историю.

Вы можете по своему желанию изменять или убирать любые из приведенных ниже правил, в особенности если они вызывают споры между игроками и мешают игре. Рассказчик может создавать впечатление от битвы простым описанием, не прибегая к броскам по каждому поводу. По возможности следует пользоваться правилом автоматического успеха (см. ниже). Принятые решения по исходу сражения должны способствовать дальнейшему развитию игры.

Не забывайте, что охотники являются людьми, несмотря на дарованные или навязанные им силы. В том случае, когда персонажу грозит смерть, бросок кубиков поможет разрешить ситуацию и избегнуть обвинений в фаворитизме или предвзятости. Никому не хочется, чтобы его персонажа убили, но бросок кубиков гарантирует честность решения и уменьшает разочарование.

Виды сражений

Выделяется два вида сражений, и оба они подчиняются общей системе правил с минимальными различиями.

- **Бой на ближней дистанции** включает в себя рукопашный бой (Ловкость + Рукопашный бой) и ближний бой (Ловкость + Ближний бой). Рукопашный бой подразумевает как банальную свалку в баре, так и матч по боксу среди профессионалов. Для сражения противники используют собственные тела, поэтому они должны находится на небольшом расстоянии друг от друга (один ярд). В ближнем бою противники держат в реках оружие (которым могут быть ножи, разбитые бутылки, монтировки, мечи или в спешке схваченные стулья). Расстояние между ними колеблется от одного до двух ярдов.
- **Бой на дальней дистанции** подразумевает использование огнестрельного (Ловкость + Огнестрельное оружие) или метательного (Ловкость + Атлетика) оружия. Расстояние между противниками зависит от оружия, хотя они должны находиться в пределах видимости друг друга.

Ходы в бою

Эпизоды сражений порой бывает очень трудно отыграть, так как одновременно происходит множество действий. Следить за всеми движениями и перемещениями несколько затруднительно. Сражение практически всегда отыгрывается при помощи трехсекундных ходов. Система реализации боевых раундов для удобства разбита на три части: инициативу, атаку и развязку. Такое разделение поможет Рассказчику отслеживать действия персонажей и их последствия.

Первая стадия: Инициатива

Кто должен ходить первым? Конечно, при желании игроки, сидящие за столом, могут вступать в игру по очереди, по часовой стрелке, но это вовсе не обязательно. Мы предлагаем следующее решение. В начале каждого хода все игроки бросают один кубик и прибавляют полученный результат к своему значению Инициативы (Ловкость + Сообразительность). Рассказчик выполняет броски за всех персонажей, которых он отыгрывает в данном эпизоде. Игрок с наибольшим результатом ходит первым, затем в игру вступает игрок со вторым по величине результатом и т. д. Если инициатива у двух игроков совпадает, первым ходит тот, у кого выше изначальное значение Инициативы. Если у таких игроков совпадает и значение Инициативы, считается, что они действуют одновременно. Штрафы за ранение (см. ниже) снижают значение Инициативы.

Затем все игроки объявляют, что собираются делать их персонажи. Действия объявляются в порядке, противоположном порядку вступления в игру, чтобы тот, у кого инициатива выше, смог заранее оценить эти действия. Персонаж с высокой инициативой имеет возможность повлиять на действия персонажа с низкой инициативой. На этом этапе игроки объявляют о множественном действии, командной работе, активации граней, использовании Убеждённости или Силы Воли, а также об отказе от действия до

следующего хода. Рассказчик может задавать игрокам уточняющие вопросы, чтобы составить полную картину предстоящих событий.

Порядок вступления в игру может быть изменен по трем причинам. Если вы решили отложить действие, вы можете вступить в игру в любой момент *после* того, как прошла ваша очередь. Эта возможность позволяет игроку остановиться и подождать, что же будут делать остальные. При желании такой игрок может даже прервать действие персонажа, делающего ход поле него. Если два игрока хотят подождать и сделать ход в одно и то же время, первым действие выполняет тот, у кого инициатива выше.

Защитные действия тоже могут прервать обычный порядок ходов (см. ниже). Ваш персонаж может защититься в любой момент, при условии, что у него еще осталась возможность действовать и он или успешно выполнил бросок на Силу Воли или потратил единицу Силы Воли. Защитные действия выполняются одновременно с атакой, от которой защищается персонаж. Игрок отказывается от задуманного действия, чтобы персонаж мог защитить себя. Персонаж может только защищаться (уклоняться, блокировать удар, парировать), хотя Рассказчик может решить, что нападающий получил некоторый урон в результате защитных действий вашего персонажа.

Наконец, все дополнительные действия выполняются после того, как все походили, вне зависимости от того, какая у игрока инициатива. Если два игрока выполняют множественное действие, порядок хода определяется их инициативой. Однако, множественные защитные действия – защита от множественных атак – выполняются одновременно с этими атаками.

Вторая стадия: Атака

Порядок вхождения в игру зависит от инициативы, до начала хода игроки объявляют свои предполагаемые действия. На этапе атаки определяется результат этих действий. Игроки по очереди бросают кубики. За этим наблюдает Рассказчик, который устанавливает сложность, выбирает, от каких Атрибутов и Способностей зависит действие и соглашается на использование Силы воли или Убеждённости. Если у персонажа нет требуемой Способности, он может выполнять действие, но для запаса кубиков будет использоваться только Атрибут.

Большая часть сражений делится на две категории: бой на ближней дистанции и бой на дальней дистанции. Для боя на ближней дистанции бросается Ловкость + Рукопашный бой (без оружия) или Ловкость + Ближний бой (с оружием). При бое на дальней дистанции бросается Ловкость + Огнестрельное оружие (для огнестрельного оружия) или Ловкость + Атлетика (для метательного оружия). Любое используемое оружие может повлиять на запас кубиков или сложность, это связано с его специальными характеристиками, такими, как оптический прицел, режим огня и возраст самого оружия.

Большинство атак имеет базовую сложность 6. Внешние факторы (погода, освещение, дистанция или теснота) могут изменить это значение. Если бросок оказывается неудачным, считается, что персонаж промахнулся и не нанес никакого ущерба. В случае провала персонаж не просто промахивается, но и страдает от последствий промаха. Возможно, у него заклинило оружие, сломался клинок, он ударил по кирпичной стене, а не по противнику, или попал по союзнику или невинному свидетелю.

Третья стадия: Развязка

После того, как было решено, что атака достигла цели, следует определить, какой урон был нанесен оппоненту. Тип и количество повреждений зависят от того, как была проведена атака. У каждой атаки есть свой рейтинг урона, который означает количество кубиков (запас кубиков на повреждение), бросаемых для определения нанесенных вашим персонажем повреждений.

Используемое оружие, как и многие другие факторы, влияет на степень нанесенного урона. Любые *дополнительные* успехи (сверх одного обязательного), полученные при броске на атаку, влияют на запас кубиков на повреждение, увеличивая его на один кубик.

Персонаж не просто ударил противника, но нанес ему более сильный или более точный удар. Если повреждения были нанесены *вашему* персонажу, он может попытаться поглотить повреждения, определив броском кубиков, компенсирует ли его природное строение полученный урон. Ниже в этой главе процесс определения повреждений описан более подробно.

После того, как был определен нанесенный противнику ущерб, Рассказчик словами описывает все полученные повреждения, тем самым подводя итог атаке. Вместо того, чтобы просто сказать «Так, этот парень потерял четыре уровня здоровья», желательно описать эти повреждения так, чтобы игрокам было интересно. Можно объявить: «Ты погружаешь нож в его жёсткую плоть и дёргаешь вверх, пока лезвие не натыкается на кость. Ублюдок кричит от боли, но крови нет. Вы видите, как его грудь обваливается и начинает ускоренно разлагаться». Подробный художественный рассказ поможет поддержать напряжение в игре и превратит серию бросков в захватывающее действие.

Краткое описание системы боя

Стадия 1: Инициатива.

- Все бросают кубики на инициативу. Игроки объявляют предполагаемые действия в порядке убывания, включая множественные действия, применение охотничьих сил или использование Силы воли. Персонаж с наибольшей инициативой ходит первым. Игрок может задержать свой ход до более удобного момента. При успешном броске на Силу воли или использовании единицы Силы воли персонаж может противостоять атаке, отказавшись при этом от задуманного действия. Защитные действия выполняются одновременно с атакой, вне зависимости от значения инициативы.

Стадия 2: Атака.

- Бой на ближней дистанции без оружия: (Ловкость + Рукопашный бой)
- Бой на ближней дистанции с оружием (Ловкость + Ближний бой)
- Бой на дальней дистанции с огнестрельным оружием (Ловкость + Огнестрельное оружие)
- Бой на дальней дистанции с метательным оружием (Ловкость + Атлетика).

Стадия 3: Развязка.

- Определяется полученный ущерб с учетом типа оружия и предпринятых действий, все дополнительные успехи, полученные при броске на атаку, добавляются к запасу кубиков повреждений.
- По возможности жертва может попытаться поглотить полученные повреждения.
- Рассказчик описывает атаку и полученные персонажами повреждения.

Типы повреждений

Разные виды атак имеют разный рейтинг повреждений, от которого зависит, сколько кубиков бросается при определении ущерба, нанесенного вашим персонажем. При определении так называемого запаса кубиков на повреждение учитывается много факторов, в том числе Сила нападавшего и используемое им оружие.

Броски на повреждение имеют начальную сложность 6. Каждый полученный успех наносит жертве один уровень повреждений. Жертва может противостоять урону, выполнив бросок на поглощение повреждений (см. Поглощение). В зависимости от вида атаки различают два типа повреждений.

- **Тупые повреждения*:*** персонаж пинает, бьет тупым предметом или иным образом избивает противника (например, кулаками). От этого типа повреждений противник едва ли скончается на месте, но многократное повторение избиений вполне способно привести к смерти. Для сопротивления тупым повреждениям используется значение Выносливости. Такие повреждения довольно быстро излечиваются (см. ниже более подробное описание).

• **Летальные повреждения:** раны от выстрелов, клинков и даже от падения могут привести к мгновенной смерти персонажа. Вы не можете использовать Выносливость для сопротивления летальным повреждениям, и лечение летальных повреждений обычными методами занимает довольно много времени.

Запас кубиков на повреждение (любого типа) должен состоять как минимум из одного кубика вне зависимости от модификаторов. Даже слабая атака может нанести урон врагу. Более того, провал броска на повреждение не влечет за собой никаких последствий. Если бросок провален, это значит, что вы нанесли противнику слишком слабый удар.

Поглощение

Природная устойчивость персонажа помогает ему противостоять повреждениям и в определенных условиях поглощать их. Запас кубиков на поглощение равен значению Выносливости персонажа. Выносливость, если только нет специальной защиты вроде брони, может поглощать только тупые повреждения. Многие сверхъестественные существа могут поглощать летальный урон, но у обычных людей нет такой стойкости.

На стадии развязки игрок может выполнить бросок на поглощение, чтобы определить, была ли у персонажа возможность противостоять повреждениям. Поглощение считается рефлекторным действием и не уменьшает количество действий за ход, оно происходит автоматически. Обычно бросок на повреждение имеет сложность 6, если иное не установлено Рассказчиком. Каждый полученный успех на единицу снижает уровень повреждений. Как и в случае с броском на повреждение, этот бросок не может быть провален.

Пример: Фаулер получает по зубам кулаком от зомби. Нападающий набирает два успеха на броске повреждений. У Фаулера Выносливость 4; он весьма крепок для смертного. Игрок Фаулера делает бросок Выносливости со сложностью 6 и получает два успеха, которые отменяют оба уровня повреждений, нанесённых гниющим трупом. Рассказчик описывает, как Фаулер отшатывается, чувствуя тошноту от прошедшей рядом с лицом разлагающейся руки. На своём ходу Фаулер размазывает зомби нос по всему лицу.

Опциональное правило: Поглощение летальных повреждений

В Мире Тьмы обычные люди – включая охотников – не могут поглощать летальный урон. Однако, если вы хотите добавить в свою игру больше отваги и героизма, вы можете позволить охотникам поглощать и тупой, и летальный урон. Правила те же самые: сделайте бросок Выносливости со сложностью 6, чтобы уменьшить успехи на броске повреждений. Возможно, нож бьёт вашего персонажа в руку вместо груди, или эти когти наносят лишь поверхностную рану вместо того, чтобы распотрошить. Решение о том, можно ли поглотить летальные повреждения, остаётся за Рассказчиком, который основывается на теме и стиле его хроники.

Броня

Являясь крайне важным инструментом для охотников, броня существует в самых разных формах: от бронежилета до запихнутой под куртку крышки от мусорного бака, и увеличивает запас кубиков на поглощение. При определении запаса кубиков на поглощение рейтинг брони добавляется к значению Выносливости. Броня защищает одновременно от тупых и летальных повреждений. Для сопротивления летальным повреждениям необходима броня соответствующего типа. При поглощении летального урона ваш запас кубиков состоит только из рейтинга брони, а не суммы Выносливости и брони.

Нападающие могут выполнить бросок на прицельный удар, что позволит им бить по незащищенным участкам тела и тем самым проигнорировать броню. Модификатор сложности атаки определяет Рассказчик – обычно это +1 или +2.

Любую броню можно разрушить. Если урон, нанесенный одной атакой до поглощения, в два раза превосходит рейтинг брони, броня считается уничтоженной.

Броня также может снижать подвижность. Она уменьшает запас кубиков на действия, связанные с координацией движений и гибкостью (в основном это действия, связанные с Ловкостью). Штрафы за использование брони приведены в Таблице по броне (см. ниже). Охотникам необходимо при преследовании неведомого оценивать сравнительные преимущества и недостатки подвижности и защищённости. Лучше оказаться в состоянии выжить, несмотря на получение большого урона, но при этом стать неуклюжей целью? Или лучше беспрепятственно охотиться и атаковать, но при этом постоянно рисковать своими конечностями и жизнью?

Маневры в бою

Ниже приведены системы, которые игроки могут использовать во время боя. Если вы представляете себе все движения вашего персонажа, а не просто бросаете кубики, история станет более интересной и напряженной. Для выполнения большинства этих манёвров требуется одно действие.

Общие маневры

• **Прервать действие.** В любой момент во время хода вы можете прервать действие, чтобы уклониться от удара, блокировать или парировать его. Для этого вам нужно или выполнить успешный бросок на Силу Воли (рефлекторное действие), сложность которого равна 6, а запас кубиков – значению Силы Воли персонажа, или потратить очко Силы Воли, чтобы автоматически перейти к защите. Если бросок оказывается неудачным, считается, что персонаж не смог защититься. Он должен продолжить ранее объявленное действие.

Действия по защите выполняются одновременно с атакой, даже если вашего персонажа атаковали до того, как наступила его очередь ходить. Если персонаж уже походил, он не может защищаться (см. ниже маневры по защите: уклонение, блок, парирование).

• **Засада.** Чтобы ваш персонаж мог бесшумно подкрасться или неподвижно лежать в засаде, поджидая жертву, выполняется бросок сопротивления на Ловкость + Скрытность, результат сравнивается с броском жертвы на Восприятие + Бдительность. Если ваш персонаж набрал больше успехов, чем его оппонент, он атакует первым, при этом жертва не имеет права защищаться. Все дополнительные успехи, полученные при броске на засаду, добавляются к запасу бросков на атаку. Если результаты бросков у персонажа и его оппонента равны, персонаж по-прежнему может атаковать первым, но жертва может защититься от нападения (уклониться, блокировать или парировать). Если бросок на засаду оказался неудачным, считается, что жертва заметила вашего персонажа, поэтому обе стороны выполняют броски в обычном порядке инициативы. Нельзя устраивать засады на тех персонажей, которые уже участвуют в битве.

• **Бой / Стрельба вслепую.** Некоторые факторы – темнота, слепота или ранение – заставляют персонажа вести бой вслепую. Сложность атаки вслепую увеличивается на два, точная стрельба становится невозможной. Некоторые грани охотников могут компенсировать часть этих проблем.

• **Нападение с флангов и с тыла.** Если персонаж нападает на свою жертву сбоку, к запасу кубиков на атаку добавляется один кубик. Если персонаж нападает сзади, запас увеличивается на два кубика.

• **Движение.** Персонаж может переместиться на половину своей максимальной дистанции за ход и в том же ходу совершить действие. Он может также сопроводить это движение действием. Ваш персонаж перемещается на половину расстояния, которое может обычно покрыть, и затем действует. Хотя это не считается множественным действием, Рассказчик может наложить штраф на сложность или запас кубиков для действия. Если же персонаж пытается выполнить второе действие *во время* движения

(например, пересекая комнату, он пытается перезарядить пистолет), каждый пройденный им ярд на единицу уменьшает запас кубиков для второго действия.

• **Прицеливание.** Сложность броска на меткий или прицельный выстрел увеличивается. Прицелившись, ваш персонаж может «обойти» броню и другую защиту или нанести дополнительные повреждения, попав в выбранную часть тела. Успешный выстрел или удар, нанесенный по заранее выбранному месту, не просто причиняет ущерб, но и может вызвать серьезные последствия для жертвы: ослепить ее, обезоружить или уничтожить нужный предмет.

Если ваш персонаж использует тупой предмет, который обычно наносит тупые повреждения, но он целится в голову жертвы, то повреждения, с разрешения Рассказчика, могут считаться летальными. Для определения сложности и модификаторов урона для прицеливания используйте таблицу ниже.

Цель	**Сложность**	**Повреждения**
Средняя (нога, рука, портфель)	+1	Модификатора нет
Маленькая (кисть руки, голова, оружие)	+2	+1
Очень маленькая (глаз, сердце, висячий замок)	+3	+2

Защитные маневры

Когда вашего персонажа атакуют, он может прервать выполняемое действие и защититься от нападения. Если он еще не ходил, он может уклониться от нападения, блокировать или парировать удар. Чтобы успешно выполнить один из этих маневров, игроку требуется выполнить успешный бросок на Силу Воли со сложностью 6 или истратить очко Силы воли (см. Прервать действие). Если бросок на Силу Воли оказывается неудачным, персонаж не может защищаться и продолжает ранее начатое действие в соответствии со своей инициативой.

Уклоняясь от удара, блокируя или парируя его, ваш персонаж может отразить практически любую атаку. Учтите, что все эти варианты доступны не в каждой ситуации. Уклониться от удара в тесноте очень сложно. Если нападение было неожиданным, ваш персонаж не сразу понимает, что можно блокировать или отразить удар. Рассказчик определяет, может ли ваш персонаж выполнить тот или иной маневр по защите.

Все маневры по защите используют схожую систему. Каждый из них считается ситуацией противостояния, поэтому результат вашего броска сравнивается с результатом броска на атаку у вашего оппонента. Если у нападающего меньше или столько же успехов, как и у вас, считается, что он промахнулся. Если у нападающего больше успехов, чем у защищающегося, он вычитает из своего результата результат жертвы. Все дополнительные успехи увеличивают запас кубиков на повреждение. Таким образом, даже если персонажу не удалось отразить нападение, количество повреждений, полученных от удара, уменьшается.

• **Блокировать удар (Ловкость + Рукопашный бой).** Чтобы остановить удар в рукопашном бою, ваш персонаж использует собственное тело. Атаки, наносящие летальные повреждения, не могут блокироваться, если только ваш персонаж не носит броню. Дистанционные атаки блокировать нельзя.

• **Увернуться от удара (Ловкость + Уклонение).** Персонаж резко наклоняется, поворачивается или отпрыгивает в сторону, чтобы избежать удара. Для этого маневра нужно свободное пространство. Если места недостаточно, Рассказчик может не разрешить этот маневр. При ближнем или в рукопашном бою защищающийся уходит с линии удара. В случае дистанционной атаки, например, при стрельбе, он отскакивает не меньше чем на ярд от того места, где он раньше стоял, а затем прячется за укрытие или вжимается в землю. (Возможные варианты развития событий см. ниже в разделе «Укрытие»).

• **Парировать удар (Ловкость + Ближний бой).** Чтобы остановить удар, наносимый оружием или голыми руками, ваш персонаж использует холодное оружие. Если персонаж парирует оружием, которое наносит летальные повреждения, нападающий

может получить травмы. Если при броске на защиту вы получили больше успехов, чем ваш противник, все имеющиеся у вас дополнительные успехи добавляются к основному значению повреждения у оружия. В результате получается запас кубиков на повреждение, который используется при определении повреждений, нанесенных защищающимся персонажем нападающему.

Сложные защитные маневры

Хотя все игроки ходят в порядке очереди, определяемой их инициативой, не стоит забывать, что ход длится всего три секунды. Это значит, что все действия происходят почти одновременно. Поэтому, если было объявлено, что персонаж выполняет множественное действие, сочетающее в себе нападение и защиту или предусматривающее защиту в течение всего хода, этот персонаж может защищаться от атак даже после того, как прошла его очередь ходить. Эта ситуация отличается от прерывания запланированного действия ради отражения атаки. В случае прерывания действия игрок вынужден отказаться от запланированного действия и не может защищаться от последующих атак.

Если множественное действие включает в себя нападение и защиту, ваш персонаж атакует в тот момент, когда наступает его очередь, а затем защищается от нападения персонажей, чье время ходить наступает позже. Все атаки вашего персонажа происходят в его очередь, но он может продолжать защищаться от других атак до конца хода. При этом применяется система, используемая для множественного действия, поэтому сложность защиты постоянно возрастает (см. Множественные действия).

Пример: Полин хочет, чтобы Кара совершила множественное действие. Кара пытается схватить книгу, лежащую на столе, воткнуть нож в бегущий к ней труп, и защититься от одной последующей атаки в этот ход. Полин уделяет основное внимание книге и бросает Ловкость (3) + Атлетика (3) – в сумме шесть кубиков. Она уменьшает запас до трёх, поскольку Кара пытается совершить три действия за ход. Полин делает бросок Ловкости (3) + Ближний бой (4) для атаки с уменьшенным на четыре запасом кубиков, поскольку это второе из множественных действий Кары. Эти два действия происходят во время обычной стадии действия Кары, поскольку не являются защитными.

Затем действует следующий в очереди; персонаж Рассказчика ударяет Кару. Теперь Каре приходится защищаться. Но Полин всё ещё ограничена модификаторами множественных действий. Она начинает с запасом кубиков Ловкость (3) + Уклонение (4), но уменьшает его на пять, поскольку это третье действие Кары за ход, что оставляет ей только два кубика для защиты.

Учтите, что выбор *нескольких оппонентов*, от которых вы намереваетесь защищаться, усложняет ситуацию и повышает сложность бросков на защиту (см. Множественные противники).

Вместо того, чтобы одновременно нападать и защищаться, ваш персонаж может *только* защищаться в течение всего хода. Как и в предыдущем случае, ситуация здесь отличается от той, когда игрок вынужден отказаться от действия, чтобы защититься от нападения. Персонаж защищается от нападений тех противников, которые ходят одновременно с вами или после вас. Он не может защититься от атаки персонажа, чья очередь ходить наступает раньше, чем у него самого. Учтите, что, если ваш персонаж только защищается, ничего другого не делая, не надо использовать систему множественного действия. Вместо этого при отражении первого нападения будет использован весь запас кубиков, затем, для отражения каждой последующей атаки, этот запас будет уменьшаться на одни кубик. Когда запас кубиков будет исчерпан, персонаж больше не сможет защищаться. Сложно выстоять против нескольких атак, следующих одна за другой.

Пример: Полин хочет, чтобы Кара потратила весь её ход на уклонение (Ловкость + Уклонение). Кара не может защищаться от атака, происходящих прежде её очереди. Полин придётся подождать и начать защиту Кары только когда придёт её время действовать. Первым атакует следующий в очереди, и Кара защищается от него с полным запасом из семи кубиков. Во время второй атаки она уменьшает запас до шести. Во время третьей она убирает ещё один кубик, снижая их число до пяти. Спустя несколько персонажей, во время четвёртой атаки она сопротивляется с запасом из четырёх кубиков. Против пятой атаки она бросает три кубика, против шестой – два, и один против седьмой. Против восьмой атаки у неё не осталось кубиков, так что она больше не может защищаться.

Термины, используемые при описании маневров

Обычно сложность броска на выполнение маневра равна 6. В некоторых ситуациях и под воздействием определенных факторов сложность бросков на атаку и повреждение, а также запас кубиков на повреждение могут изменяться. Ниже приводится способ описания манёвров.

- **Черты:** выполняется бросок на сочетание соответствующих Атрибута и Способности. Если Способность отсутствует, учитывается только один Атрибут.
- **Точность:** при некоторых маневрах увеличивается запас кубиков на атаку. Например, «+3» значит, что запас кубиков на атаку у атакующего увеличился на три кубика (используется только для указанной атаки).
- **Сложность:** некоторые маневры уменьшаю или увеличивают сложность броска на атаку. Базовая сложность равна 6, все модификаторы изменяют ее в ту или иную сторону. Например, при увеличении сложность на два сложность броска будет равна 8.
- **Повреждение:** определяется запас кубиков на повреждение.

Маневры в бою на ближней дистанции

Ниже приведен список маневров, используемых в бою на ближней дистанции. Игроки сами могут придумывать новые маневры, для которых Рассказчик определяет учитываемые Черты, сложность, точность и наносимые повреждения. Считается, что в рукопашном бою наносятся только тупые повреждения, если не установлено иное. В ближнем бою тип повреждений зависит от характеристик оружия (см. таблицу «Холодное оружие»). Повреждения, наносимые оружием, обычно считаются летальными, но тупые предметы, например, дубинки и биты, наносят тупые повреждения.

Рассказчик может изменять сложность и уровень повреждений для описанных в данном разделе маневров, учитывая стиль боя вашего персонажа. Не забывайте, что развитие сюжета гораздо важнее правил.

- **Укус.** Поразительно, сколько урона может нанести человек, всего лишь укусив. Конечно, многое зависит от того, куда и кого кусает охотник, но нанести повреждения зубами он, тем не менее, может. Рассказчик может потребовать, чтобы ваш персонаж успешно схватил жертву, прежде чем пытаться её укусить. Ваш персонаж может прицелиться в определённую часть тела, например, нос, ухо или палец. Сложность броска увеличивается на 1 или 2, в зависимости от ситуации. Урон от укуса может считаться тупым или летальным, в зависимости от места и природы укуса.

Черты: Ловкость + Рукопашный бой **Сложность:** Нормальная

Точность: Нормальная **Повреждения:** Сила

- **Захват.** Персонаж хватает жертву и удерживает ее. Захват применяется при успешном броске на атаку. В первый ход выполняется бросок на Силу для определения повреждений. Затем игроки бросают кубики в порядке очереди, определяемой инициативой. Нападающий может попытаться нанести повреждения автоматически, усилив хватку (Сила), при этом дополнительных бросков на атаку не требуется. Жертва может попытаться вырваться из захвата (считается действием). Ни один из противников

не может выполнять других действий до тех пор, пока жертва не освободится или не будет отпущена. При определении возможности для жертвы вырваться из захвата выполняется бросок на Силу + Рукопашный бой, его результат сравнивается с результатом такого же броска у нападающего. Если у жертвы оказывается больше успехов, считается, что ей удалось освободиться. В ином случае нападающий продолжает удерживать жертву.

Черты: Сила + Рукопашный бой **Сложность:** Нормальная

Точность: Нормальная **Повреждения:** Сила

• **Обезоружить.** Персонаж может выбить оружие из рук противника, выполнив бросок на атаку со сложностью +1 (то есть сложность такого броска равна 7). В случае успешного броска выполняется бросок на повреждение. Если полученный вами результат превышает значение Силы противника, считается, что оружие было выбито. Противник не получает повреждений, так как удар был направлен на оружие, а не на него самого. В случае провала ваш персонаж может выронить оружие или попасть под ответный удар противника.

Черты: Ловкость + Рукопашный/Ближний бой **Сложность:** +1

Точность: Нормальная **Повреждения:** Особые

• **Удерживание.** Этот маневр напоминает захват, но он не имеет своей целью нанести повреждения. Ваш персонаж обездвиживает, но не травмирует жертву. Если бросок был удачным, персонаж удерживает жертву до начала ее следующего действия. Когда жертва должна предпринять действие, оба игрока выполняют бросок на Силу + Рукопашный бой. Если противнику удалось набрать больше успехов, считается, что он освободился. Если нет, он остается обездвиженным до следующего своего хода, когда проверка повторяется.

Черты: Сила + Рукопашный бой **Сложность:** Нормальная

Точность: Нормальная **Повреждения:** Нет

• **Удар ногой.** Простой удар ногой по голени увеличивает сложность броска на единицу и наносит повреждения с Силой +1. Рассказчик может увеличить эти значения, если персонаж пытается выполнить удар ногой в голову или еще какой-нибудь боевой прием.

Черты: Ловкость + Рукопашный бой **Сложность:** +1

Точность: Нормальная **Повреждения:** Сила +1

• **Множественные противники.** При сражении одновременно с несколькими противниками сложность бросков на атаку *и* защиту увеличивается на единицу за каждого противника, кроме первого. Максимальное значение модификатора +4.

• **Оцарапать.** Женщины веками использовали свои ногти против агрессоров. Иногда к ним прибегали и мужчины. Если ваш персонаж нацеливается на определённую часть тела, такую, как глаза, то у царапин могут быть побочные эффекты. Рассказчик может увеличивать сложность атаки за прицеливание на 1 или 2. При лечении царапины считаются тупым уроном.

Черты: Ловкость + Рукопашный бой **Сложность:** Нормальная

Точность: Нормальная **Повреждения:** Сила

• **Удар рукой.** Персонаж просто бьет своего противника кулаком. Атака считается простым действием, повреждения определяются Силой персонажа. Рассказчик может увеличить сложность и/или запас бросков на повреждение, если персонаж пытается нанести более сложный удар или целится в определенное место.

Черты: Ловкость + Рукопашный бой **Сложность:** Нормальная

Точность: Нормальная **Повреждения:** Сила

• **Подсечка.** Ваш персонаж ударом ноги или подходящим оружием (посохом или цепью) пытается сбить противника с ног. Если ваш бросок на атаку оказывается успешным, ваш противник получает повреждения, определяемые Силой вашего персонажа, и выполняет бросок на Ловкость + Атлетика (сложность равна 8), чтобы избежать падения (см. ниже «Сложные маневры»).

Черты: Ловкость + Рукопашный/Ближний бой **Сложность:** +1

Точность: Нормальная **Повреждения:** Сила, сбивает с ног

• **Сбить с ног.** Ваш персонаж нападает на противника, стараясь повалить того на землю. Сложность броска на атаку увеличивается на единицу. В случае успеха наносится повреждение, определяемое значением Силы +1. *Оба* игрока бросают кубики на Ловкость + Атлетика (сложность равна 7), чтобы проверить, удержались ли они на ногах (см. ниже «Сложные маневры»). Даже если этот бросок оказывается успешным для вашего противника, считается, что его персонаж потерял равновесие, поэтому сложность всех действий для него на следующий ход увеличивается на единицу.

Черты: Сила + Рукопашный бой **Сложность:** +1

Точность: Нормальная **Повреждения:** Сила +1

• **Атака при удерживании на расстоянии.** Когда у вашего противника меч, посох или другое длинное оружие ближнего боя, вашему персонажу оказывается сложнее приблизиться, чтобы ударить, пнуть или ранить. Сложность вашей атаки увеличивается на 1, поскольку противник держит вас на расстоянии.

Черты: Сила + Рукопашный бой **Сложность:** +1

Точность: Нормальная **Повреждения:** зависит от вида оружия

• **Удар оружием.** Ваш персонаж использует оружие, чтобы нанести противнику рубящий или колющий удар. Подробную информацию см. в таблице по холодному оружию ниже.

Черты: Сила + Ближний бой **Сложность:** Нормальная

Точность: Нормальная **Повреждения:** зависит от вида оружия

Маневры в бою на дальней дистанции

Во многих ситуациях боя на расстоянии приходится прибегать к тем или иным маневрам. Многие столкновения происходят с использованием огнестрельного или метательного оружия. Ниже предлагаются системы, используемые при разрешении таких ситуаций. Вы можете создавать свои собственные маневры. Более подробная информация представлена в таблице по огнестрельному оружию (см. ниже).

• **Прицеливание.** Каждый ход, который ваш персонаж целится в противника, увеличивает его запас кубиков на атаку на единицу. Всего можно добавить столько кубиков, сколько у персонажа имеется точек Восприятия. Для выполнения этого маневра персонаж должен иметь хотя бы одну точку в значении Огнестрельного оружия. Если оружие снабжено оптическим прицелом, запас увеличивается еще на два кубика. Персонаж все свое внимание концентрирует на цели, поэтому в это время он не может выполнять других действий. Если до начала стрельбы персонаж уже выполнял какое-либо действие, в том числе и защищался от нападения, считается, что времени для прицеливания у него нет. К тому же ваш персонаж не может прицелиться, если противник передвигается со скоростью, превышающей скорость обычного шага.

• **Автоматическая стрельба.** Вся обойма выпускается одной очередью по одиночной цели. Выполняется один бросок, к значению точности оружия добавляется десять кубиков. Из-за отдачи сложность увеличивается на 2. Все дополнительные успехи (все после первого) добавляются к запасу бросков на повреждение, который равен запасу бросков на повреждение у одной пули. При автоматической стрельбе персонаж не может целиться в определенную часть тела противника и может использовать данный маневр только в том случае, если при начале стрельбы обойма заполнена хотя бы на половину.

Пример: Виктор разряжает всю обойму АК-47 в нападающего на него яростного, страшного демона. Игрок Виктора, Джим, делает бросок Ловкости (4) + Огнестрельное оружие (3) +10 (за маневр), что даёт ему в сумме запас из 17 кубиков. Рассказчик устанавливает сложность равной 8 (6 за короткую дистанцию, +2 за отдачу). Джим получает шесть успехов, и существо не уклоняется. Теперь Джим делает бросок 12 кубиков для определения повреждений – 7 (базовые повреждения автомата) +5 (за

дополнительные успехи). Обойма опустошена, и Виктору придётся перезаряжаться – если тварь оставит ему руки.

Черты: Ловкость + Огнестрельное оружие **Сложность:** +2

Точность: +10 **Повреждения:** особые

• **Укрытие.** Ваш персонаж может укрыться за стеной, вжаться в землю или прикрыться другим персонажем как щитом. Все эти действия попадают под понятие укрытия. Укрытие защищает вашего персонажа от попадания, но одновременно затрудняет его действия. Сложность попадания в персонажа, находящегося в укрытии, приведена ниже.

Аналогично возрастает сложность ответного огня, так как для этого вашему персонажу надо высунуться из укрытия, выстрелить, а затем вновь спрятаться. Если ваш персонаж отстреливается из-за укрытия, модификаторы сложности на броски будут на единицу меньше, чем в приведенном ниже списке. Иными словами, если при стрельбе из обычного укрытия сложность повышается на единицу, при стрельбе из своего убежища сложность бросков не увеличивается.

Если оба противника ведут огонь из укрытий, сложность бросков суммируется. Если ваш персонаж спрятался за автомобиль, а его противник лежит на земле, сложность увеличивается на два (+1 за стрельбу по лежащей цели и +1 за стрельбу из-за автомобиля). Сложность выстрелов для вашего противника тоже увеличивается на два (+2 за стрельбу по цели, спрятавшейся за автомобилем, при этом за стрельбу из позиции лежа никаких штрафов не налагается).

Тип укрытия	**Увеличение сложности**
Плохое укрытие (вжаться в землю, спрятаться за фонарным столбом)	+1
Хорошее укрытие (спрятаться за автомобилем)	+2
Отличное укрытие (отойти за угол)	+3

• **Множественные выстрелы.** Ваш персонаж может произвести за ход более одного выстрела (считается множественным действием). Запас кубиков на первый выстрел уменьшается на общее количество произведенных выстрелов, запас кубиков для каждого последующего выстрела уменьшается еще на один кубик соответственно. Режим огня вашего оружия ограничивает общее количество выстрелов за ход.

Черты: Ловкость + Огнестрельное оружие **Сложность:** Нормальная

Точность: особая **Повреждения:** зависит от вида оружия

• **Дистанция.** Ниже, в таблице по огнестрельному оружию, указывается дистанция выстрела для каждого вида оружия. Все атаки на короткой дистанции имеют сложность 6. Максимальная дистанция выстрела в два раза больше значения короткой дистанции. Атаки на дистанции больше короткой, но меньше максимальной, имеют сложность 8. Выстрел в цель, расположенную на расстоянии двух метров от стреляющего, считается выстрелом в упор. Сложность выстрела в упор равна 4.

• **Перезарядка.** Перезарядка оружия занимает один ход. По разрешению Рассказчика персонаж может совместить перезарядку оружия с другим действием (считается множественным действием).

• **Обстрел.** Ведение огня из автоматического оружия по территории добавляет 10 кубиков к запасу на атаку и полностью опустошает обойму. При этом маневре выстрелами накрывается максимум три ярда.

Выполняется один бросок на атаку и, если бросок был успешным, полученные успехи поровну делятся между всеми целями на обозначенной территории. успехи, выделенные на одну цель, добавляются к запасу кубиков повреждений для этой цели. Если на выбранной территории имеется только одна цель, на нее выделяется только половина полученных успехов. Если при броске получено меньше успехов, чем имеется

потенциальных целей, игрок или Рассказчик по одному распределяют между ними успехи (Рассказчик может распределить успехи случайным образом, при этом часть целей останется неповрежденной). Сложность бросков на уворот от обстрела увеличивается на единицу.

Черты: Ловкость + Огнестрельное оружие **Сложность:** +2

Точность: +10 **Повреждения:** особые

• **Короткая очередь (стрельба с отсечкой по три).** Персонаж выпускает по одной цели три пули. При этом запас кубиков на атаку увеличивается на два кубика. Такой режим стрельбы имеется не у всех видов оружия (см. таблицу). Отдача увеличивает сложность броска на атаку на единицу. Как и в случае автоматического огня, запас кубиков на повреждение равен запасу кубиков на повреждение у одной пули.

Черты: Ловкость + Огнестрельное оружие **Сложность:** +1

Точность: +2 **Повреждения:** зависит от вида оружия

• **Стрельба из двух стволов.** Ведя стрельбу из двух стволов одновременно, ваш персонаж получает определенные преимущества, хотя этот маневр связан с некоторыми трудностями. Маневр считается множественным действием, поэтому налагает стандартные ограничения на запас кубиков и, соответственно, на количество произведенных выстрелов. Также учитываются модификаторы отдачи. Если персонаж не владеет одинаково обеими руками, сложность выстрела из оружия в «слабой» руке увеличивается на единицу. Количество выстрелов определяется режимом огня для данного вида оружия.

Черты: Ловкость + Огнестрельное оружие **Сложность:** +1/штраф за «слабую» руку

Точность: особая **Повреждения:** зависит от вида оружия

Возможные сложности

Сражение может осложняться различными событиями, часть из которых описана ниже. Рассказчик может применять данные правила, исходя из ситуации.

• **Слепота.** Если ваш персонаж сражается со слепым противником, его запас кубиков на атаку увеличивается на два кубика. С другой стороны, слепой персонаж получает штраф +2 к сложности всех своих действий.

• **Ошеломление.** Если во время атаки полученный вами результат при броске на урон превышает значение Выносливости (для людей) или Выносливости +2 (для сверхъестественных существ) у жертвы, считается, что жертва ошеломлена. Учитываются и сравниваются со значением Выносливости у жертвы только те успехи, которые остались после попытки жертвы поглотить повреждения. Ошеломленный персонаж пропускает свое следующее действие, не может ни нападать, ни защищаться. Но персонаж всё ещё может использовать рефлекторные действия.

• **Неподвижность.** Если ваш персонаж нападет на обездвиженную жертву, которая, возможно, продолжает сопротивляться (например, если ее кто-то удерживает), запас кубов на атаку увеличивается на два кубика. Если жертва полностью обездвижена (связана или парализована), все атаки автоматически оказываются успешными.

• **Сбить с ног.** Ваш персонаж тем или иным образом оказывается лежащим на земле. Чтобы определить, может ли он немедленно подняться, выполняется бросок на Ловкость + Атлетика. В этом случае его инициатива на следующий ход уменьшается на два. Если бросок оказывается неудачным, следующим действием персонажа может стать попытка встать на ноги. В случае провала броска считается, что персонаж упал очень неудачно, поэтому он автоматически получает один уровень тупых повреждений.

Чтобы сбить противника с ног, ваш персонаж может применить подсечку или аналогичный маневр. Некоторые атаки – например, особенно сильный удар рукой или ногой или удар тупым оружием – тоже могут повалить противника на землю. В этих случаях решение о падении принимает Рассказчик, и это решение должно способствовать дальнейшему развитию истории.

• **Кол в сердце.** Охотникам редко удаётся идентифицировать существ, с которыми они сталкиваются, что уж говорить об их слабостях. Всё же есть классические голливудские методы борьбы с монстрами: огонь, чеснок, религиозные символы – кол в сердце. В отсутствие интенсивных исследований или оккультных знаний неизвестно, действует ли последнее средство или влияет ли оно вообще на сердце. В конце концов, разве удар колом в сердце не должен убивать почти кого угодно? Охотникам придётся на своём опыте проверить правдивость легенды, и они могут не дожить до возможности преподать другим урок.

Чтобы проткнуть колом противника, нападающий должен целиться в сердце (сложность 9). Будут ли у этого какие-то особые эффекты, решает Рассказчик.

Черты: Ловкость + Ближний бой **Сложность:** +3

Точность: Нормальная **Повреждения:** Сила +1

Маневры в бою на ближней дистанции				
Маневр	**Черты**	**Точность**	**Сложность**	**Повреждения**
Укус	Ловкость + Рукопашный бой	Нормальная	Нормальная	Сила
Блокировать удар	Ловкость + Рукопашный бой	Особая	Нормальная	У
Захват	Сила + Рукопашный бой	Нормальная	Нормальная	Сила (Х)
Обезоружить	Ловкость + Рукопашный бой /Ближний бой	Нормальная	+1	Особые
Увернуться от удара	Ловкость + Уклонение	Особая	Нормальная	У
Удерживание	Сила + Рукопашный бой	Нормальная	Нормальная	Х
Удар ногой	Ловкость + Рукопашный бой	Нормальная	+1	Сила +1
Парировать удар	Ловкость + Ближний бой	Особая	Нормальная	У
Оцарапать	Ловкость + Рукопашный бой	Нормальная	Нормальная	Сила
Удар рукой	Ловкость + Рукопашный бой	Нормальная	Нормальная	Сила
Подсечка	Ловкость + Рукопашный бой /Ближний бой	Нормальная	+1	Сила (С)
Сбить с ног	Сила + Рукопашный бой	Нормальная	+1	Сила +1 (С)
Удар оружием	Ловкость + Фехтование	Нормальная	Нормальная	Тип оружия
Х – маневр продолжается на следующем ходу				
С – позволяет сбить с ног				
У – уменьшает количество успехов у противника				

Маневры в бою на дальней дистанции				
Маневр	**Черты**	**Точность**	**Сложность**	**Повреждения**
Автоматическая стрельба	Ловкость + Огнестрельное оружие	+10	+2	Тип оружия
Множественные выстрелы	Ловкость + Огнестрельное оружие	Особая	Нормальная	Тип оружия
Обстрел	Ловкость + Огнестрельное оружие	+10	+2	Тип оружия
Фиксированная очередь	Ловкость + Огнестрельное оружие	+2	+1	Тип оружия
Стрельба из двух стволов	Ловкость + Огнестрельное оружие	Особая	+1/ «слабая» рука	Тип оружия

Холодное оружие		
Оружие	**Повреждения**	**Возможность спрятать**
Дубинка+	Сила +1	Карман
Булава+	Сила +2	Пальто
Нож	Сила +1	Куртка
Меч	Сила +2	Пальто
Малый топор	Сила +2	Пальто
Большой топор	Сила +3	Нет
Кол*	Сила +1	Пальто

Оружие: ваш персонаж может использовать в качестве оружия и другие предметы (нож мясника, карандаш, бритву, стул). Характеристики для них выбираются по аналогии с указанными в таблице видами оружия.

+ Тупые предметы наносят тупой урон, если только не нацелены в голову. В последнем случае, они могут наносить летальный урон.

* Нападающий должен целиться в сердце (сложность 9).

Броня		
Класс	**Рейтинг брони**	**Штраф**
Класс 1 (плотная одежда)	1	0
Класс 2 (кевларовая футболка)	2	1
Класс 3 (кевларовый жилет)	3	1
Класс 4 (бронежилет)	4	2
Класс 5 (полицейский доспех)	5	3

Огнестрельное оружие					
Тип ***Образец***	**Повреждение**	**Дистанция**	**Режим огня**	**Обойма**	**Возможность спрятать**
Револьвер малого калибра *SW M640 (.38 Special)*	4	12	3	6	Карман
Револьвер крупного калибра *Кольт Анаконда (.44 Magnum)*	6	35	2	6	Куртка
Пистолет малого калибра *Glock 17 (9 мм)*	4	20	4	17+1	Карман
Пистолет крупного калибра *Sig P220 (.45 ACP)*	5	30	3	7+1	Куртка
Винтовка *Remington M-700 (30.06)*	8	200	1	5+1	Нет
Пистолет-пулемет легкий* *Ingram MAC-10 (9 мм)*	4	25	3	30+1	Куртка
Пистолет-пулемет тяжелый* *HK MP-5 (9 мм)*	4	50	3	30+1	Пальто
Автомат (штурмовая винтовка)* *Steyr-AUG (5.56 мм)*	7	150	3	42+1	Нет

Дробовик *Ithaca M-37 (12 калибр)*	8	20	1	5+1	Пальто
Дробовик полуавтоматический *Franchi-Law (12 калибр)*	8	20	3	8+1	Пальто
Арбалет**	5	20	1	1	Пальто

Повреждение: определяет запас кубиков на повреждение. Огнестрельное оружие наносит смертным летальные повреждения. Для сверхъестественных врагов тип урона может различаться (см. Главу 9).

Дистанция: означает дистанцию выстрела в ярдах для сложности 6. Персонаж может стрелять на дистанцию вдвое большую, но при этом сложность увеличивается до 8.

Режим огня: максимальное количество выстрелов или коротких очередей, которые можно произвести за один ход. Это понятие не применяется при стрельбе из автоматического оружия и при массированных обстрелах.

Обойма: количество патронов, которое можно зарядить в оружие за один раз. +1 означает, что один патрон может находиться в стволе, уже готовый к выстрелу.

* означает, что данное оружие может стрелять фиксированными очередями, позволяет вести автоматический огонь (длинными очередями) и обстрел.

**Арбалет требует пять ходов на перезарядку. Персонаж может использовать арбалет, чтобы попытаться пронзить колом существо прицельным выстрелом.

Здоровье

Являясь охотником, ваш персонаж подверг свою жизнь опасности в тот момент, когда решил сделать что-то с бродящими по миру кошмарами. Кто знает, сколько они уже стоят у власти – десятилетия, столетия, тысячелетия? У них есть способности, которые вы не видели даже в худших своих кошмарах. В то же время, ваш персонаж – человек, и он только что осознал истину. Как можно ожидать, что он сможет долго выстоять против невозможно могучих, странных, бессмертных существ? Большинству охотников это и не удаётся. Их избивают, калечат, ломают и оставляют умирать – и это те, кому ещё повезло. Получение ранений – возможно, тяжёлых – является неизбежным результатом. Но чего стоят боль и страдания одного человека, когда эти твари где-то там, совершают непристойности и играют с жизнями ничего не подозревающих людей? Возможно, у вас нет иного выбора, кроме как сражаться, невзирая на цену.

Здоровье – это характеристика, которая показывает, насколько ранен или травмирован ваш персонаж. Каждый раз, когда вашему персонажу наносят повреждения, один успех противника снимает один уровень здоровья. Если ранения накапливаются, персонаж теряет способность к выполнению некоторых действий (при бросках на выполнение определенных заданий учитываются модификаторы). В случае серьезных травм и ранений персонаж может стать недееспособным, попасть в больницу или даже умереть. Порой могут понадобиться месяцы на то, чтобы полностью восстановить здоровье. Ниже подробно описана характеристика «Здоровье».

Таблица Здоровья		
Уровень здоровья	**Штрафы на запас кубиков**	**Штрафы на движение**
Синяки		Слегка помят; ваш персонаж не получает штрафов на движение или запас кубиков.
Легко ранен	-1	Поверхностные ранения; ваш персонаж не получает штрафов к движению.
Ранен	-1	Легко ранен; движение вашего персонажа слегка

		замедлено (бег лишь с половиной максимальной скорости).
Тяжело ранен	-2	Значительные раны; персонаж не может бегать, хотя он все еще может ходить.
Травмирован	-2	Сильно ранен; ваш персонаж может ковылять со скоростью не большей трёх ярдов за ход.
Искалечен	-5	Крайне тяжёлые раны; ваш персонаж может ползти со скоростью не большей ярда за раунд.
Обездвижен		Жуткие раны; вероятно, без сознания; ваш персонаж не может предпринимать никаких действий. Если он без сознания, то лишь некоторые рефлекторные действия, такие как поглощение, могут быть осуществлены.
Мёртв		Что ещё тут скажешь? Каким будет ваш следующий персонаж?

Таблица Здоровья

Физическое состояние персонажа отслеживается в Таблице здоровья, расположенной в листе персонажа. Эта таблица показывает, какие штрафы налагаются на запас кубиков при том или ином уровне повреждений. Чем больше травм получает персонаж, тем сложнее ему действовать. При очень серьезных повреждениях он может потерять сознание или даже умереть.

У каждого персонажа имеется семь уровней здоровья (уровней повреждений) - от Ушибов до Обездвижен. Если он не получил никаких повреждений – в таблице нет никаких отметок – значит, ваш персонаж находится в отличном состоянии. Если уровень здоровья опускается ниже Обездвижен, значит, персонаж мертв. Каждый успех, полученный нападающим при броске на повреждения, снимает один уровень здоровья, что отмечается в таблице. Например, если после того, как ваш персонаж поглотил повреждения, у нападающего остался один успех, а до атаки у вашего персонажа было превосходное здоровье, то его уровень здоровья опускается до значения «Синяки». В листе персонажа делается соответствующая отметка.

Цифра, стоящая слева от квадрата, означает штраф на запас кубиков, получаемый персонажем. Чем сильнее ранения, тем сложнее персонажу действовать в полную силу. Запас кубиков для каждого действия уменьшается на значение штрафа для данного уровня здоровья (это правило применяется к броскам на инициативу, но не применяется к броскам на рефлекторные действия, например, на поглощение повреждений). Правило действует до тех пор, пока раны не будут исцелены. Штрафы также налагаются на движение, уменьшая подвижность персонажа в зависимости от уровня повреждений.

Обездвижен

Когда здоровье вашего персонажа падает до уровня «Обездвижен», он, по решению Рассказчика, может потерять сознание. Рассказчик может предложить вам выполнить бросок на Выносливость, чтобы определить, остался ли ваш персонаж в сознании. Потерявший сознание персонаж не может выполнять никаких рефлекторных действий, связанных с Силой воли или Убеждённостью, но по-прежнему может поглощать повреждения. Если персонаж остается в сознании, он может выполнять все рефлекторные действия, но при этом он не может встать на ноги – по крайней мере, до тех пор, пока часть ран не будет исцелена. Он может разговаривать, но с трудом. Рассказчик может потребовать выполнить бросок на Силу Воли или потратить единицу Воли, чтобы персонаж мог произнести хоть что-нибудь.

Виды повреждений

Персонаж может страдать от двух видов повреждений: тупых и летальных. Поверхностными считаются повреждения, полученные от ударов тупым оружием, ногой,

кулаком, и аналогичные травмы. Летальные повреждения могут быть нанесены ножами, пулями или иным оружием, которое наносит колотые, проникающие или резаные ранения. Все типы повреждений суммируются, и в результате определяется текущий уровень здоровья вашего персонажа. Ниже приведены подробные характеристики каждого из видов повреждений.

При внесении отметок о состоянии здоровья в лист персонажа рекомендуется использовать следующие символы: косую черту «/» для поверхностных повреждений, «Х» для летальных повреждений. Эти отметки делаются в квадратиках рядом с обозначением уровней здоровья. Отметка вначале ставится в самом верхнем квадратике, затем, по мере ухудшения здоровья персонажа, заполняются квадратики, расположенные ниже.

Если персонаж получил повреждения нескольких типов, в верхнем квадратике отмечается летальные повреждение, которое «смещает» тупые повреждения вниз. Например, если после первой атаки была сделана отметка о тупых повреждениях напротив значения «Синяки», а затем персонаж получил летальные повреждения, отметка «/» перемещается на уровень «Легко ранен», а в квадратике «Синяки» ставится символ «Х». Все остальные тупые повреждения отмечаются в квадратике «Ранен» и следующих за ним. Все остальные летальные повреждения «смещают» тупые повреждения вниз по столбику до тех пор, пока все квадратики не будут заполнены символами «/» или «Х».

После того, как все квадратики будут заполнены, все полученные повреждения (любого типа) превращают уже имеющиеся тупые повреждения в летальные в соотношении один к одному. Так как все квадратики уже заполнены, «смещать» тупые повреждения некуда. Отметки о летальных повреждениях наносятся поверх отметок о тупых повреждениях.

Пример: Кара забегает в оканчивающийся тупиком переулок. Её окружает несколько ходячих мертвецов. Один из них бьёт её свинцовой трубой, нанося один уровень тупых повреждений. Полин отмечает это на листе Кары, поставив «/» в квадратике рядом с «Синяками». Каре удаётся контратаковать, но у неё серьёзные проблемы. Другой труп подходит к ней сзади и проводит по спине зазубренными ногтями, нанося два уровня летальных повреждений. Полин отмечает этот урон как «Х» напротив «Синяков» и «Легко ранен», затем перемещает первоначальный тупой урон вниз, отметив «/» в квадратике рядом с «Ранен». Кара, исполосованная и истекающая кровью, вытаскивает пистолет и стреляет. Зомби отступают…на пару шагов.

Тупые повреждения

Любые повреждения, не связанные с нарушением целостности тела, считаются тупыми. Сюда входят повреждения, полученные в рукопашном бою, от разного рода ударов (как руками и ногами, так и тупыми предметами), а также повреждения от падения или удара о кирпичную стену. По решению Рассказчика, некоторые прицельные атаки тупым оружием могут нанести летальный урон. В листе персонажа тупые повреждения отмечаются символом «/».

После достижения уровня «Обездвижен» все последующие тупые повреждения отмечаются поверх уже существующих (при этом используется символ «Х»). Пропускаются все клетки, в которых отмечены летальные повреждения, отметка ставится в первой клетке с символом тупых повреждений. Теперь полученные повреждения считаются летальными. Если после достижения уровня «Обездвижен» ваш персонаж получает еще один уровень летальных повреждений (метка «Х»), он умирает. Таким образом, ваш персонаж может умереть как от многочисленных тупых повреждений, так и от летальных (см. Лечение тупых повреждений).

Если из-за тупых повреждений ваш персонаж оказался обездвижен, он не может действовать и двигаться, как указано в правилах по уровням здоровья.

Пример: Кара выбегает из входа в переулок, отчаянно надеясь спастись от нападавших. После выхода на улицу, Кару сбивает машина и бросает в кирпичную стену. Она получает три уровня тупых повреждений. Полин отмечает их на её листе

персонажа косыми чертами напротив «Тяжело ранен», «Травмирован» и «Искалечен». Новые раны добавляются к тем, которые Кара уже получила.

Серьёзно раненная, Кара ковыляет до ресторана, куда, как она верит, существа за ней не последуют. Один из монстров догоняет её как раз у входа и сбивает на пол. Атака наносит ещё два уровня тупого урона. Полин отмечает один из них в таблице Здоровья как «/» в квадратике рядом с «Обездвижен». Квадратик рядом с «Ранен» она отмечает «Х». Поскольку таблица заполнена полностью, Полин приходится превращать самый верхний отмеченный тупой урон в летальный. Дальнейший тупой урон постепенно превращает «/» в «Х». Кара в отчаянном положении. Обездвиженная, она не может защищаться.

Летальные повреждения

Летальные повреждения наносятся режущим и колющим оружием, например, ножами, огнестрельным оружием, арбалетами или мечами. Огонь и электричество тоже наносят летальные повреждения. Смертный персонаж – т.е. все охотники – не может поглощать летальные повреждения. Такие повреждения сразу же отражаются в таблице Здоровья. В листе персонажа летальные повреждения отмечаются символом «Х». Если все клетки, в том числе и на уровне «Обездвижен», заполнены символом летальных повреждений, любое полученное в дальнейшем вашим персонажем повреждение (летальное или тупое) убивает его.

Летальные повреждения требуют оказания медицинской помощи для остановки кровотечения. Если отметка «Х» стоит на уровне «Тяжело ранен» или ниже, персонаж получает дополнительный уровень летальных повреждений за каждый час, который он провел без оказания медицинской помощи. Один успех, полученный при броске на Интеллект / Сообразительность + Медицина / Выживание, позволяет спасателю оказать первую помощь и остановить кровотечение. Дополнительные успехи могут даже позволить спасателю достаточно хорошо вылечить персонажа, чтобы исцелить часть его ран. Если ваш персонаж не Обездвижен, он может сам попытаться остановить кровотечение.

Если суммирование ран приводит к тому, что вы отмечаете «Х» напротив значения «Искалечен» или «Обездвижен», вашему персонажу требуется более полная медицинская помощь, иначе у него нет шансов поправиться. Спасателю может удастся остановить кровотечение, но дополнительные успехи не помогут с лечением ни одной из ран персонажа. Если отметка стоит на уровне «Обездвижен», ваш персонаж в лучшем случае потерял сознание, в худшем – впал в кому и может умереть, даже если нападения на него прекратились. Сущность этих травм определяет Рассказчик, и он даже может сделать бросок на получение дальнейших травм, если ваш персонаж не получит критически важную медицинскую помощь за соответствующее время.

Пример: Кара лежит на полу ресторана, оглушенная, и умоляет о помощи. Место пустынно. Ну, почти. Напавшие последовали за ней и привели друзей.

У неё уже три летальных раны, и она Обездвижена из-за тупых травм. Ходячий мертвец обрушивается на неё своими зубами и когтями. Один из них откусывает кусок от шеи Кары, нанося один уровень летальных повреждений (согласно решению Рассказчика и в связи с зазубренными зубами и ногтями нападающих). Полин отмечает «Х» квадратик «Тяжело ранен». Поскольку таблица уже заполнена тупыми повреждениями до уровня «Обездвижен» (как было показано в примере выше), Полин не нужно смещать вниз тупой урон.

Будучи Обездвиженной, Кара по-прежнему не может защищаться, так что существо с бритвенно-острыми когтями разрывает ей живот и наносят ещё один уровень летальных повреждений. Полин помечает «Х» в квадрате «Травмирован».

Третий монстр откусывает большой кусок от её руки, нанося ещё один уровень летального урона. Полин ставит «Х» в квадратике «Искалечен». Кара может только стонать и дёргаться.

Лидер нечестивой стаи склоняется над Карой и злобно на неё смотрит. Он бьёт её по лицу, нанося один уровень тупого урона. Полин проводит ещё черту над значком тупых повреждений в квадратике «Обездвижен», превращая их в летальные. Она делает так, потому что таблица здоровья Кары заполнена, и дальнейший тупой урон отмечается на уже имеющемся тупом уроне. Теперь вся таблица заполнена летальным уроном. Ещё одна рана – тупая или летальная – и Кара умрёт. К счастью, прибывает кавалерия и обстреливает ресторан, убивая всех в нём – кроме Кары. Друзья вытаскивают её и сразу же отвозят в больницу.

Опциональное правило: Крупные сражения

Рассказчик может ввести в игру безымянных и безликих персонажей, призванных заполнить место событий и сделать битву более захватывающей. Эти люди, так называемые статисты, могут работать на главного антагониста хроники или просто быть бандитами, встреченными охотником. С помощью этих персонажей Рассказчик может сообщать информацию, передавать сообщения или создавать трудности для игроков во время боя. Дополнительные персонажи, как правило, появляются только в одной сцене и крайне мало взаимодействуют с вашим персонажем.

Чтобы упростить крупные сражения, Рассказчик может приписать дополнительным персонажам только четыре уровня здоровья: Легко ранен -1, Травмирован -2, Обездвижен и Смерть. Это позволяет ускорить битву и в то же время более точно и интересно воссоздать событие.

Время излечения

Плоть слаба. Люди выздоравливают медленно, и охотникам напоминают о их смертности в первый же раз, когда они решают выйти против скверны этого мира. Умные охотники никогда не работают в одиночку и всегда полагаются на разнообразное оружие. Главный вывод заключается в том, что от мёртвого охотника никому не будет толку, так что большинство старается не лезть под пули.

Исцеление занимает время. Хотя некоторые грани охотников могут уменьшить это время, травмы могут вывести вашего персонажа из игры на несколько месяцев. Стоит работать с другими и иметь союзников с исцеляющими силами или способностями. Выздоровление может протекать во время без действий, но только в том случае, если в период лечения не происходит никаких других значимых событий.

Ниже рассказывается, как лечатся и выздоравливают люди. Каждый уровень повреждений (тупых и летальных) учитывается отдельно. Иными словами, персонаж на уровне «Обездвижен», доведённый до такого состояния тупыми повреждениями, может надеяться перейти на уровень «Искалечен» не раньше, чем через двенадцать часов. Для перехода на уровень «Травмирован» требуется еще шесть часов и т. д.

Лечение тупых повреждений

Тупые повреждения – это травмы и ушибы, полученные от ударов тупым оружием, а также в рукопашной схватке и при падениях. Тупые повреждения не требуют медицинского вмешательства. Раны, как правило, заживают сами по себе. Но более серьезные повреждения могут привести к неприятным последствиям. Из-за ударов у вашего персонажа могут ухудшиться зрение или слух. Он может страдать из-за непрекращающейся боли или утратить контроль над конечностью. Соответствующая медицинская помощь – связанная с гранями или обычная – может нейтрализовать некоторые из этих эффектов.

Время излечения тупых повреждений

Уровень повреждений	**Время излечения**
От Синяки до Тяжело ранен	Один час за каждый уровень
Травмирован	Три часа
Искалечен	Шесть часов

Обездвижен	12 часов

Лечение летальных повреждений

Из-за проникающих повреждений охотник может быстро погибнуть, ведь повреждения внутренних органов, пулевые ранения и отсечение конечностей вызывают тяжелые осложнения. Если рана не убивает охотника, то это может сделать кровопотеря. У дальнейших осложнений, таких как инфекция, повреждённые нервы или сломанные кости, могут быть долгосрочные эффекты.

Любой летальный урон, равный или меньший уровня Тяжело ранен, требует медицинского вмешательства, чтобы предотвратить дальнейшие повреждения. Вашему персонажу нужно немедленно найти способ остановить кровотечение. Он продолжит получать по уровню летальных повреждений за каждый час без оказания первой помощи. Ваш персонаж может попытаться остановить кровотечение, если он не Обездвижен. Один успех на броске Интеллекта/Сообразительности + Медицина/Выживание позволит персонажу остановить своё или чужое кровотечение.

Если летальный урон не ниже уровня Травмирован, то ваш персонаж может выздороветь дома, оставаясь в покое и под присмотром – если кровотечение было остановлено. Но когда летальные повреждения достигают уровня Искалечен, вашему персонажу потребуется более полная медицинская помощь в больнице, кабинете врача или другом соответственно оборудованном учреждении. Иначе он будет получать уровень летальных повреждений за каждый день без лечения. Пусть его больше и не атакуют, ваш персонаж всё ещё может умереть из-за осложнений от ран.

Таким образом, охотник со значением Здоровья Искалечен или Обездвижен истекает кровью и требует полного медицинского обслуживания. Если не предоставить ни то, ни другое, то персонаж истечёт кровью до смерти ещё до того, как его одолеют критические раны.

Время излечения летальных повреждений	
Уровень повреждений	**Время излечения**
Синяки	Один день
Легко ранен	Три дня
Ранен	Одна неделя
Тяжело ранен	Один месяц
Травмирован	Два месяца
Искалечен	Три месяца
Обездвижен	Пять месяцев

Формы бытия

Мир Тьмы – смертельно опасное место. Оно было таким до того, как охотники столкнулись с истиной. Теперь, когда они знают о существовании монстров – яростных тварей и неупокоенных духах – мир становится угрозой для тела и *души*. Ниже приводятся системы, позволяющие отыгрывать получение физических и психических расстройств.

Психические расстройства

Такие расстройства связаны с тем, что разум вынужден сопротивляться невыносимым или противоречивым чувствам, например, переполняющему все существо ужасу или подавляющему чувству вины. Когда разум сталкивается с эмоциями или впечатлениями, примириться с которыми он не может, он пытается снизить внутренне напряжение, и это проявляется в таких состояниях, как мания величия, шизофрения, истерия. Это позволяет избавиться от стресса, полученного в результате психологического конфликта.

Психический стресс, от которого страдают охотники из-за самого своего бытия, делает их крайне склонными к расстройствам. Более того, в первую свою встречу со сверхъестественным многие наделённые считают, что бредят, и, конечно же, они сомневаются в собственном психическом здоровье, когда мир становится чудовищным. Первые дни и недели после наделения самые тяжёлые, поскольку в это время охотник пытается осмыслить то, кем он является. Только когда они находят других, которые видят то же самое и могут понять их, приходит облегчение. Но оно вскоре исчезает, ведь существование других охотников лишь доказывает, что мир действительно чудовищен.

Даже если охотнику удаётся примириться с голосами и знаками, воспринимаемыми им существами и тревожащими способностями, которыми он обладает, его умения должны ещё выдержать охоту. Наблюдения бесчинств монстров достаточно, чтобы свести с ума самых стойких из наделённых. Наводящие ужас убийцы, пугающая магия и (зачастую) кажущаяся тщетность войны может привести охотников к безумию.

И даже если охотник выдержит все тяготы, сохранив хотя бы частицу здравомыслия, вся его стойкость может в итоге оказаться напрасной. По-настоящему опытные охотники, те, кто достигают высоких значений Добродетели, движутся по спирали прочь от обычного человеческого мышления. Охота принимает новый смысл и получает новую цель – направления, которые другие, менее погруженные в дело охотники не могут постичь. У охотников такой силы проявляются различные расстройства, возможно потому, что остатки их разумов пытаются справиться с не принадлежащими этому миру видениями и концепциями.

Охотники «пониже» предполагают, что Вестники берут под прямой контроль экстремистов-Наделённых. Другие заявляют, что эти фанатики по-настоящему понимают миссию охотников, и знание сводит их с ума. Это не утешает охотников, которым остаётся лишь осознавать, что если им достаточно повезёт, чтобы выжить в миссии, то это в итоге им может стоить собственной человечности. К счастью, такие маргиналы, похоже, так же неудобно себя чувствуют рядом со «стабильными» охотниками. Эти люди просто полностью исчезают из охотничьих кругов, занимаясь своими странными целями. По крайней мере, именно это, кажется, произошло с несколькими экстремистами, которые с шумом покинули субкультуру охотников.

Охотники получают психические расстройства, когда значение их Добродетели достигает 7 и выше. Другие могут получить расстройства под воздействием сильного ужаса, чувства вины или тревоги. Примеры приводящих к расстройствам событий включают убийство близкого человека в ходе битвы, пытки или зрелище того, как товарищи-охотники становятся жертвами сверхъестественного особенно жутким образом. Вообще говоря, любой опыт, который вызывает сильные и неприятные эмоции, или который основательно попирает убеждения или этические воззрения вашего персонажа, достаточно суров, чтобы породить расстройство. Появится ли у вашего персонажа заболевание, решает Рассказчик, и он же решает, каким оно будет, выбирая (или создавая) подходящее личности вашего персонажа и создавшим болезнь обстоятельствам.

Следует отметить, что поведение людей, которых называют «сумасшедшими», нельзя назвать забавным или бессистемным. Безумие пугает людей, которые вынуждены наблюдать, как кто-то пререкается с невидимыми сущностями или хранит гнилое мясо, предназначенное для кормежки чудовищ. Даже такой, казалось бы, пустяк, как беседа с невидимым кроликом, может вывести свидетелей из равновесия. (Разве удивительно, что обычные люди считают всех охотников сумасшедшими?)

Однако, у безумия есть система, которую только они понимают. Оно откликается на побуждения, воспринимаемыми безумцами в их разуме. Для их искажённого восприятия происходящее с ними совершенно нормально – *для них*. У психического расстройства вашего персонажа есть причина – он мог видеть, как съели заживо его детей, или начать считать, что человечество должно быть отбраковано, чтобы лишить монстров пищи. Какие побуждения порождает у него его безумие, и как он реагирует на происходящее?

Вместе с Рассказчиком разработайте шаблон провокаций для расстройства вашего персонажа и решите, как он будет реагировать на такие провокации.

Расстройства сложны для отыгрыша, но немного времени и старания могут привести к захватывающему для всех участвующих опыту.

Невроз навязчивых состояний / Мании

Перенесенная травма, чувство вины или внутренний конфликт заставляют страдающего этим психическим расстройством персонажа сосредоточить практически все свое внимание на определенной модели поведения или действии. Навязчивая идея связана с желанием персонажа следить за своим местом обитания – поддерживать чистоту и покой, а также охранять его от нежеланных посетителей. Мания связана с действиями, которые персонаж вынужден совершать, чтобы успокоить снедающее его волнение. Это может быть стремление расставить все предметы в определенном порядке, постоянные попытки проверить, заряжено ли оружие, частые благодарственные молитвы.

Если у персонажа есть навязчивые идеи (или та или иная мания), следует определить, с какими именно действиями и моделями поведения они связаны. Эти действия персонаж будет выполнять в первую очередь, даже если они мешают выполнению его миссии или угрожают чужим жизням. В течение сцены персонаж может воздерживаться от проявления своей болезни, но для этого ему придется истратить единицу временной Силы Воли. Если охотника насильно удерживают от совершения действий, продиктованных его манией, он может потерять над собой контроль и напасть как на врагов, так и на союзников (или и на тех, и на других).

Раздвоение личности

В результате полученной психологической травмы сознание больного «раскалывается» на две или более личности, что позволяет больному отрицать получении самой травмы и все действия, с этой травмой связанные, и возлагать вину за происшедшее на «кого-нибудь» еще. Каждая из вновь возникших личностей отвечает на определенные эмоциональные сигналы – жертва изнасилования может создать для себя личность крутого «защитника» или даже стать убийцей, чтобы отстраниться от самого факта насилия. В большинстве случаев одна «личность» не подозревает о существовании остальных, они сменяют друг друга в сознании персонажа в зависимости от ситуации.

Вы и Рассказчик должны определить, сколько и каких личностей развилось, и в каких ситуациях они доминируют. Каждая личность должна быть связана с породившей её травмой. Личности не только отличаются друг от друга, но, в случае охотников, разные личности могут считать себя обычными людьми, последователями других основных Добродетелей, воплощением Посланников или даже монстрами.

Охотники с раздвоением личности могут демонстрировать различные Способности, или личности могут обладать увеличенной или уменьшенной Убеждённостью, но определение таких подробностей является ответственностью Рассказчика.

Шизофрения

Противоречивые чувства и желания, которые персонажу не удается примирить, вызывают шизофрению, которая проявляется в уходе от реальности, резком изменении поведения и галлюцинациях. Это классическое психическое расстройство, при котором жертва разговаривает со стенами, воображает себя королем Сиама или получает заказы на убийство от своих домашних животных. Охотники, которые обращаются за помощью к врачам, в таких случаях обычно получают диагноз «шизофрения». Самим охотникам иногда бывает непросто распознать шизофрению среди своих союзников. В конце концов, многие охотники воспринимают себя отдельно от человечества, слышат голоса и видят порождения зла.

Отыгрыш этого состояния требует определенных навыков, поскольку вы определяете общую модель поведения больного, связанную с вызвавшей болезнь ситуацией (становление более преданным охотником считается, если при этом вы отвергаете прежние или общепринятые ценности). Галлюцинации, неуравновешенное

поведение и невидимые собеседники появляются тогда, когда имеет место глубокий внутренний конфликт, который персонаж не может разрешить. Следует установить, чем вызван этот конфликт, а затем определить вызываемое им поведение.

Охотники, страдающие шизофренией, обычно непредсказуемы и опасны – ещё больше, чем обычно. В ситуациях, затрагивающих внутренний конфликт охотника, может быть потеряно очко Убеждённости до конца эпизода.

Паранойя

Больной верит, что все его беды и несчастья случаются исключительно из-за враждебности окружающих. Параноики считают, что кто-то преследует их, и порой сочиняют весьма запутанные и убедительные теории заговоров, чтобы объяснить, кто и зачем заставляет их страдать. Любой человек, воспринятый как «один из них», может стать жертвой больного персонажа.

Преданных делу охотников часто считают параноиками, но у них зачастую есть хорошие причины для подобного поведения. Паранойя, касающаяся преследующих вашего персонажа монстров, не считается психическим расстройством, если только ваш персонаж не переводит этот общий для всех охотников страх на новый уровень. Возможно, его одержимость заставляет его жертвовать всем, что у него есть, и всеми, кого он знает, ради сражения с преследователями. Возможно, любые жизни окажутся стоящими удара по теснящему врагу.

У охотника, страдающего паранойей, возникают трудности в общении, поэтому сложность всех бросков, связанных с социальным взаимодействием, у него увеличивается на единицу. Такой больной недоверчив, он опасается всех, даже охотников, вместе с которыми был наделён. Подозрения у персонажа может вызвать даже вполне невинное поведение. В таких случаях выполняется бросок на Силу воли, чтобы определить, удалось ли персонажу сохранить над собой контроль. Сложность броска зависит от того, насколько провоцирующей была ситуация. Примерами «их», помимо монстров, могут быть товарищи-охотники, Посланники или человеческие власти, независимо от того, затронуты ли они сверхъестественным.

Мания величия

Люди с этим психическим расстройством одержимы властью, силой и богатством, они стремятся компенсировать неуверенность в собственных силах, заняв наиболее значимые в их окружении позиции. Такой персонаж всегда высокомерен и самоуверен, он убежден в собственном неоспоримом превосходстве над окружающими. Средства достижения желаемого статуса могут варьироваться от хитроумных заговоров до ничем не прикрытой жестокости. Все люди, обладающие более высоким или равным положением, воспринимаются как «конкуренты».

Охотники, страдающие этим недугом, постоянно стремятся заполучить в свои руки как можно больше власти и влияния, используя любые средства – против и монстров, и охотников, и беззащитных. По их мнению, все вокруг делятся на две группы: слабых и тех, кто не заслужили имеющейся у них власти и, следовательно, тоже должны стать слабыми. Такое отношение распространяется на всех, в том числе и на ближайших союзников персонажа. Страдающие манией величия получают дополнительный кубик при всех бросках на Силу Воли, что связано с их завышенным самомнением.

Истерия

В состоянии истерии персонаж не может контролировать свои эмоции, страдает резкими перепадами настроения и склонностью к насилию в стрессовых ситуациях или при раздражении – у охотников это может быть постоянно. Следует определить, что может послужить причиной приступов: присутствие детей, контакт с Вестниками, открытое пламя и т. п.

Каждый раз, когда персонаж сталкивается с ситуацией, способной спровоцировать приступ, выполняется бросок на Силу Воли. Обычно сложность броска равна 6, может

возрасти до 8, если эта ситуация возникла внезапно или отличается особой напряженностью.

Маниакально-депрессивный психоз

Такие больные страдают из-за резкой смены настроения, что порой бывает связано с тяжелой травмой или переживанием. Персонаж, еще минуту назад находившийся в приподнятом настроении и полностью уверенный в себе, вдруг становится мрачным и преисполненным пессимизма.

Охотники, страдающие такой формой психического расстройства, сами не знают, когда у них в следующий раз изменится настроение, поэтому общаться с ними довольно сложно. Каждый раз, когда персонажу не удается то или иное действие, Рассказчик может втайне от игрока выполнить бросок на Силу Воли (сложность равна 8). Если этот бросок оказывается неудачным, персонаж впадет в депрессию. К тому же ваш охотник впадает в депрессию каждый раз, когда бросок оказывается проваленными или в том случае, если его Сила Воли окажется ниже двух очков. Чтобы определить, сколько сцен будет длиться депрессия, Рассказчик должен бросить кубик, при этом результаты броска держатся в тайне от игрока.

Охотник в состоянии депрессии за этот период теряет очко Убеждённости (до минимального значения 1). После выхода из депрессивного состояния он энергичен, бодр и активен (до одержимости) на протяжении стольких сцен, сколько длилась его депрессия. Пока персонаж находится в этой стадии болезни, сложность всех бросков на Силу Воли у него уменьшается на единицу.

Фуга

Жертва страдает частичной потерей памяти. Столкнувшись со стрессовой ситуацией, персонаж вырабатывает такое поведение, которое позволяет отстраниться от причин стресса. Это состояние отличается от раздвоения личности тем, что больной не создает для себя дополнительных личностей, а «переходит на автопилот», чем-то напоминая лунатиков, разгуливающих во сне. Рассказчик определяет, что именно вызвало такое состояние: смерть беззащитного человека, столкновение со сверхъестественным существом, пленение.

Если персонаж попадает в определенные обстоятельства, способные вызвать состояние фуги, выполняется бросок на Силу Воли (сложность равна 8). Если бросок оказывается неудачным, персонаж впадает в транс. Иными словами, контроль над персонажем переходит к Рассказчику на несколько эпизодов. Количество эпизодов определяется броском кубика. В это время Рассказчик может заставить персонажа делать все, что он считает нужным для избавления от стресса. После прекращения фуги персонаж «приходит в себя», не сохраняя никаких воспоминаний о предыдущих действиях.

Болезни

Мир Тьмы разоряют болезни. Увы, их основными жертвами являются обычные люди. Охотники постоянно сталкиваются с болезнями – обычный профессиональный риск, когда летят кровь, разлагающаяся плоть и гной. Драка с переносящим ВИЧ кровососом может угрожать смертному охотнику заражением. Драка с бог знает от чего погибшим трупом может угрожать смертному охотнику заражением. Некоторые порождения ночи могут даже осознанно заражать людей вокруг!

Вызванные другими причинами болезни – включая эболу, вызванный радиацией рак, и даже простую простуду – также могут затрагивать охотников. Рассказчик может использовать угрозу заболевания в качестве сюжетного хода, чтобы увеличить напряженность и ввести социально значимые темы в историю. Он может ввести биологическое оружие и серийных убийц, использующих болезни, чтобы поднять опасность на новый уровень. Могут возникнуть моральные вопросы, когда персонажи столкнутся с ничего не подозревающими переносчиками заболевания или с заболеванием друга, члена семьи или знакомого охотника.

Персонажи с соответствующим обучением могут в ходе исследований получить антидот и лекарство для болезни. Возможно, можно уничтожить «болезни», которые заставляют людей пить кровь, или которые поддерживают тела людей после их естественной смерти. Хотя в ходе вашей игры персонажи не должны находить лекарство от ВИЧ, бросок Интеллекта + Медицина (сложность 7) может позволить вашему персонажу обнаружить наличие ВИЧ, гепатита или других болезней, если у вашего персонажа есть доступ к соответствующему оборудованию и образцу крови жертвы. Создание лекарства может занять часы, дни или годы. Разработка антидота является длительным действием (Интеллект/Сообразительность + Медицина), в котором, в зависимости от неуловимости заболевания, необходимо набрать 10 или больше успехов. Сложность также может быть различной.

Если ваш персонаж подхватил болезнь, он может получать растянутый по времени урон, определяемый скоростью ухудшения, Выносливостью и природой болезни. Рассказчик решает, как часто персонаж должен получать повреждения от болезни, и сколько кубиков бросаются на повреждения от болезни. Ваш персонаж может сопротивляться этим повреждениям, используя бросок поглощения, хотя сложность броска поглощения со временем может увеличиваться, поскольку болезнь всё глубже проникает в тело персонажа. Дополнительные успехи на броске поглощения могут дать персонажу дополнительное время или даже привести к ремиссии болезни, по решению Рассказчика.

В сети ходят разговоры, что те немногие охотники, что обучены распознавать и лечить болезни, работают над болезнью-оружием против кровососов и других существ. Этичность высвобождения болезни для убийства паразитов может быть в лучшем случае сомнительна. Нужен ли будет заражённый человеческий сосуд, чтобы выпустить инфекцию? И кто знает, как болезнь может повлиять на людей.

Утопление

Похоже, некоторым из преследуемых охотниками существ не нужен воздух. В отличие от охотников. Персонаж может утонуть, если он полностью погрузился в воду или насильно удерживается под водой, а также в том случае, если бросок на Плаванье был провален, а Рассказчик принял жестокое решение (см. «Плаванье»). В таблице ниже указано, на сколько минут персонаж может задержать дыхание.

Выносливость	Задержка дыхания
1	30 секунд
2	1 минута
3	2 минуты
4	4 минуты
5	8 минут

Чтобы увеличить это время, можно потратить Силу Воли. Одно очко Силы Воли продлевает время задержки дыхания на 30 секунд, если Выносливость персонажа 3 и ниже, и на минуту, если Выносливость равна 4 и выше.

Если персонаж не может больше задерживать дыхание, он начинает тонуть или задыхаться. Утонувший персонаж получает один уровень летальных повреждений за каждый проведенный под водой ход. Эти повреждения нельзя исцелить охотничьими силами, пока персонаж не покинет враждебное окружение. Когда уровень повреждений доходит до значения «Обездвижен», персонаж умирает через несколько минут (время равно значению Выносливости).

Удар током

Электричество плохо воздействует как на тела людей. Удар тока наносит летальные повреждения, так что ему по силам убить охотника. Если персонаж соприкасается с источником электрического тока, не соблюдая необходимых предосторожностей, он получает повреждения. Рассказчик может предложить игроку бросить кубики на Силу

(сложность равна 9), чтобы определить, может ли персонаж отдалиться от источника тока. Броня не защищает от электричества, хотя это могут сделать некоторые другие меры предосторожности, такие как заземление. Решение о том, помогут ли резиновые сапоги вашего персонажа, остаётся за Рассказчиком.

Ниже указаны уровни повреждения, получаемые при соприкосновении с источниками электричества. Если ваш персонаж после удара током получил повреждения уровня «Обездвижен», повреждения могут стать постоянными. Результатами могут быть нарушение функций (потеря Физических Атрибутов), постоянная потеря памяти или повреждения мозга (потеря Ментальных Атрибутов) или обезображивание (потеря Внешности). Будут ли травмы вашего персонажа настолько тяжёлыми, решает Рассказчик.

Уровень повреждений / Ход	**Источник тока**
Один	Небольшой (розетка)
Два	Большой (аккумулятор)
Три	Крупный (защитное ограждение, монтажный блок)
Четыре	Очень крупный (линия электропередачи, контактный рельс)

Взрывы

Ручная граната может значительно помочь в замедлении этой ковыляющей глыбы гниющей плоти. Впрочем, а может и нет. Множество взрывных устройств может оказаться полезным: самодельные бомбы, пластиковые бомбы, динамит и даже петарды. Некоторые из них способны лишь что-либо поджечь, другие могут ошеломить или даже разорвать на куски, и есть те, что могут превратить монстров в ходячие факелы. Персонажи могут использовать взрывчатку как оружие, или они могут использовать эти устройства, чтобы выломать дверь или взломать сейф.

Рассказчик должен помнить, что такое оружие не является широкодоступным, а многие его виды являются нелегальными. Для личного доступа к взрывчатке требуется Дополнение Арсенал на достаточном уровне. Для получения такого оружия также можно комбинировать Черты Ресурсы, Контакты, Союзники или Знание улиц. Конечно, охотники всегда могут украсть то, что им нужно. Какое некоторым охотникам дело до закона, когда полиция не знает об истинном зле – или действует с ним заодно.

Ваш персонаж может метать взрывчатку – например, гранаты или бомбы – или устанавливать её на нужном месте и ждать, когда пройдёт цель, в случае бомб с таймером или активатором. Если ваш персонаж метает взрывчатку, то сделайте бросок Ловкости + Взрывчатка/Атлетика, чтобы определить попал ли он туда, куда надо. Если ваш персонаж устанавливает бомбу с таймером или активатором, то сделайте бросок Ловкости + Скрытности, чтобы незаметно разместить её. Затем сделайте бросок Интеллекта/Сообразительности + Взрывчатка, чтобы определить, правильно ли бомба настроена и детонирует. Провал при использовании взрывчатки может привести к тому, что граната упадёт у ваших ног, или бомба детонирует при установке.

Запас кубиков повреждений гранаты или бомбы указан в Таблице Взрывчатки. Этим числам соответствует урон в эпицентре. Уменьшите повреждения на один кубик за каждый ярд расстояния потенциальной жертвы от эпицентра. Дополнительные успехи, полученные в броске атаки взрывчаткой (метания или установки) не увеличивают наносимый урон; эпицентр просто смертоноснее, чем границы области взрыва. У бросков Уклонения от взрывов сложность увеличена на единицу.

Если атака взрывчаткой промахивается, то вы, вероятно, захотите определить, где или когда произойдёт взрыв, и кого он затронет, если вообще затронет. Предполагается, что намеченная цель находится вне зоны поражения. В случае метания, случайным образом определите направление от цели, в котором произойдёт взрыв. В случае заложенной взрывчатки, определите время до взрыва заряда, если он вообще взорвётся.

Будьте осторожны; ваш персонаж или его союзники могут ликвидировать случайных жертв.

Если не заявлено иное, то взрывчатка наносит летальные повреждения. Броня может защитить от удара, но от пламени защита помогает не всегда.

В таблице Взрывчатка указаны некоторые виды этого оружия. На последствия взрыва влияет множество переменных, так что в таблице предлагаются лишь общие рекомендации по этим устройствам.

Взрывчатка		
Тип ***Образец***	**Повреждение**	**Возможность спрятать**
Зажигательная* *Коктейль Молотова*	4	Карман
Ударная** *Граната ударного действия*	8	Карман
Дробящая *Осколочная граната*	10	Карман
Чистое разрушение *Динамитный патрон*	15	Карман
Сильно действующая+ *Пластиковая бомба*	20	Различная

*Зажигательные устройства поджигают цель (см. Огонь ниже). Повреждении от взрыва тупые, но урон от огня летальный.

**Ударная взрывчатка наносит тупые повреждения и сбивает цель с ног.

+Бомбы с таймером или активируемые бомбы, вмещающие динамит, пластиковую взрывчатку или другие взрывные устройства, наносят повреждения окружающим конструкциям и поджигают горючие вещества, что усложняет урон. Представленная цифра является лишь рекомендацией.

Падение

Охотники, преследующие своих жертв по пожарным лестницам или по крышам домов, должны быть готовы к последствиям. После падения с небольшой высоты персонаж может встать и пойти, но в более серьезных случаях он вообще может не подняться. В таблице ниже приведено количество кубиков при бросках на повреждение от падения, которые выполняются Рассказчиком. Если персонаж падет с высоты в 30 футов или ниже, повреждения могут быть смягчены тем, что ему удалось схватиться за какие-нибудь выступы или удачно сгруппироваться. Выполняется бросок на Ловкость + Атлетика со сложностью, указанной в таблице. Каждый успех, полученный при этом броске, уменьшает запас бросков на повреждение на один кубик. В этом случае персонаж получает тупые повреждения; вы можете сделать бросок на поглощение. Если персонаж падает с высоты более 30 футов, ему не поможет никакая акробатика, и в этом случае полученные повреждения считаются летальными; их поглотить нельзя.

Некоторые типы брони – по решению Рассказчика – могут помочь вашему персонажу с сопротивлением тупым или летальным повреждениям. Запас кубиков на повреждение может также зависеть от того, на какую поверхность упал персонаж: бетонная площадка гораздо опасней воды. В таблице указаны значения для падений на твердую поверхность.

Повреждения от падения			
Футы	**Спас-бросок**	**Сложность**	**Запас кубиков на повреждение**
10	Ловкость + Атлетика	7	2 (тупые)
20	Ловкость + Атлетика	8	5 (тупые)
30	Ловкость + Атлетика	9	10 (тупые)

40	Нет	-	10 (летальные)
50	Нет	-	10 (летальные)
60	Нет	-	10 (летальные)

Огонь

Ущерб, причиняемый огнем телу персонажа, зависит от природы, скорости распространения и температуры пламени. Самая большая опасность возникает тогда, когда на персонаже загорается одежда и он продолжает получать повреждения, даже отдалившись от основного огня. Остановитесь, падайте на землю и катайтесь! Персонаж автоматически получает повреждения каждый ход, который он остается в соприкосновении с пламенем, до тех пор, пока он не сумеет отбежать подальше или затушить пожар. (При столкновении с огнем никаких бросков на повреждение не выполняется; персонаж просто получает уровни повреждений.) Огонь наносит летальные повреждения; вы не можете их поглощать.

Уровень повреждений / Ход	**Пламя**
Один	Загорелись волосы или одежда; какая-либо часть тела соприкоснулась с небольшим источником пламени (например, факелом)
Два	Костер; половина тела соприкасается с огнем
Три	Огненный шторм; все тело охвачено пламенем

Яды и наркотики

Попавшие в тело ядовитые или отравляющие вещества ограничивают возможности вашего персонажа – в лучшем случае. В худшем они убивают его. Невозможно обсудить каждый яд или наркотик, под воздействие которых может попасть ваш персонаж; но список ниже может предоставить примерное направление по обращению с различными типами этих веществ.

Охотники – люди, и легко могут пристраститься к наркотикам или могут даже выработать иммунитет к яду. Способность видеть воплощённое зло может оказаться достаточно ужасной, чтобы заставить стремиться к любым доступным удовольствиям, какими бы саморазрушающими они ни были. Одни охотники убеждают себя, что способны выполнять свою работу, только когда пьяны или под наркотиками. Другие настолько дисциплинированы, настолько целеустремлены, что верят, что частое воздействие наркотиков и ядов – среди других нагрузок – сделает их сильнее.

- **Алкоголь.** Вы вычитаете один кубик из запаса Ловкости, Восприятия, Интеллекта и Сообразительности за каждый напиток, который ваш персонаж поглощает в течение часа. Этот эффект ослабевает со скоростью один кубик за час, пока организм не избавится от алкоголя полностью.
- **Марихуана.** Вы теряете один кубик из запаса Ловкости, Восприятия, Интеллекта и Сообразительности за каждую затяжку вашего персонажа сигаретой или бонгом в течение часа. Эффект полностью спадает через час после последней затяжки.
- **Галлюциногены.** Все запасы теряют от одного до трёх кубиков в зависимости от силы галлюциногена. Ваш персонаж может испытать обескураживающие, пугающие или приводящие в ярость галлюцинации, хотя у него может получиться осознать, что они существуют только в его затуманенном разуме (бросок Интеллекта + Знание улиц/Эмпатия со сложностью 6, со штрафом от одного до трёх кубиков). В зависимости от природы «путешествия» вашего персонажа, вы можете даже получить кубик в запас

соответствующей Черты, усиленной переживаемым персонажем опытом. Действие длится (8 – Выносливость) часов.

• **Кокаин/крэк/спид.** Ваш персонаж может получить прибавку +1 к Силе или Выносливости, хотя при этом он может стать нервным и параноидальным. Рассказчик основывает действие наркотика на принятом объёме, его чистоте и душевном состоянии вашего персонажа.

• **Героин/морфий/барбитураты.** Притупляет боль, но сознание вашего персонажа затуманивается на (8 – Выносливость) часов. В течение этого времени все запасы кубиков уменьшаются на два.

• **Сальмонелла (пищевое отравление).** Ваш персонаж чувствует тошноту в течение часа после еды и получает один уровень тупых повреждений. Он теряет один кубик из всех запасов Ловкости и Силы на (8 – Выносливость) часов.

• **Яды.** Природа и сила яда определяет количество получаемых вашим персонажем повреждений. Как правило, персонаж получает от одного до трех уровней тупых повреждений за сцену или даже ход (в зависимости от силы яда). Эффект от отравления и накопление уровней повреждений длится до тех пор, пока яд не выйдет из организма или не будет подавлен противоядием. Некоторые яды, такие как кислоты и химикаты, могут нанести летальные повреждения, если они обожгут рот, пищевод или живот.

Экстремальные температуры

Сильная жара или холод плохо влияют на организм персонажей. Они могут уменьшить Ловкость, Силу персонажей или даже снизить их умственную активность, повлияв на значение Сообразительности. В самых крайних случаях очень высокие или очень низкие температуры вызывают повреждения. Обморожение, гипотермия или перегрев могут привести к печальным последствиям. Рассказчик может ввести в игру экстремальные погодные условия через уменьшение запасов кубиков, увеличение сложности бросков или получение повреждений.

Пример игры

[Три игрока собрались в ночь пятницы, чтобы продолжить историю, которую они начали неделей раньше. Их персонажи (Мэрилин, Кара и Тони) расследуют серию исчезновений. Они следуют за зацепками, которые приводят их к карнавалу, проходящему через окраину их родного города. На предыдущей сессии персонажи решили проследить за карнавалом. По прибытии они разделились, чтобы охватить больше территории, но они планируют встретиться снова у колеса обозрения спустя час. Рассказчик обсуждает время без действий с каждым игроком и прерывается на отыгрыш, когда с одним из персонажей происходит что-то интересное.]

Раньше Мэрилин умела наслаждаться. Раньше ей нравилось слушать чужой смех. Сейчас она лишь хотела, чтобы они все, чёрт возьми, заткнулись. Посреди какофонии карнавала она едва могла слышать свои собственные мысли. Дребезжащая музыка каруселей, шум разговоров и крики удивления, визжание детей, вопли с аттракционов и выкрики зазывал – всё это посягало на её внимание. Ей нужно оставаться бдительной, но в таком раздражающем шуме это сложно.

Запахи сигарет, хот-догов и навоза оживляли её детские воспоминания. Она почувствовала искру того старого возбуждения, но затем на границе её поля зрения прошёл жуткий человек, и ощущение умерло так же быстро, как и родилось. Задержав дыхание, пока не заболело в груди, она смотрела, как он проходит мимо. Он ушёл, даже не бросив на неё и взгляда. Ещё одна часть невежественной толпы. Мэрилин снова задышала.

Утопая ботинками в грязи, Мэрилин следила за толпой. Она заплатила за то, чтобы посмотреть на человека-змею; в итоге он оказался ещё одним обычным человеком, несмотря на впечатляющий язык. Она заплатила за посещение дома с привидениями и искала в нём кого-нибудь, кто скрывался среди искусственных ужасов. Всё больше

разочаровываясь тем, что впустую тратит своё время, Мэрилин купила лимонад и жирный хот-дог – её первый «обед» за весь день. Стоя за полосатым тентом, Мэрилин зажгла сигарету и обнаружила, что неприятности не всегда приходится искать.

«А вы симпатичная», – раздался тихий голос из темноты между тентами.

Мэрилин заметила ангельское дитя, маленького мальчика с сердцевидным лицом. Почти не чувствуя энтузиазма, она в итоге ответила: «Ага, спасибо». Она пытается сложить мускулы лица в подобие улыбки и спрашивает: «Потерялся?» Её сигарета вдруг вспыхнула сама по себе. Это привлекло внимание Мэрилин, но лишь на мгновение. Ничего необычного.

[Рассказчик, никому не говоря причины, делает тайный бросок. Он хочет выяснить, насколько Мэрилин насторожена по отношению к мальчику, но не хочет ничего выдавать в случае провала или неудачи. Он делает бросок Восприятия + Бдительности Мэрилин со сложностью 8. Он составляет запас из шести кубиков, включающих её Восприятие (3) и Бдительность (3), и выбрасывает 2, 2, 5, 8, 8, 9 – три успеха. Рассказчик описывает, что у Мэрилин от ребёнка возникает странное ощущение – не дающий покоя страх.]

Маленький мальчик покачал головой. Висящие рядом мерцающие синие и красные лампы окрашивали светлые кудри мальчика в мягкие оттенки. Его губки бантиком изгибались в такой улыбке, которую змеи могли бы использовать вместо смягчающей слюны перед укусом. Мэрилин нахмурилась. Она не могла объяснить, что именно, но что-то странное и сюрреалистическое в больших, голубых глазах мальчика вызывало в ней дрожь. Она оглянулась в поисках её спутников – Кары и Тони – но их нигде не было видно. Он обдумала опасность ситуации, снова посмотрела на ребёнка и почувствовала, как у неё прибавилось храбрости. Это всего лишь маленький мальчик.

Мэрилин удалось натянуть улыбку на лицо и спросить: «Как тебя зовут?»

«Сатана».

Мэрилин моргнула. Её храбрость ослабла, грозя оставить её. «Не валяй дурака», – огрызнулась она как на себя, так и на мальчика.

Мальчик беспечно пожал плечами. «Не хочешь – не верь. Мне всё равно.»

[Рассказчик делает ещё одну тайную проверку Восприятия для Мэрилин, чтобы определить, получит ли она какую-нибудь дельную информацию из поведения ребёнка. Рассказчик формирует запас кубиков из Восприятия + Бдительность Мэрилин и устанавливает сложность, равную 8. При броске он получает 2,4, 4, 6, 7 и 9 – один успех. Этот минимальный успех даёт персонажу только самую очевидную информацию о ребёнке.]

Мэрилин с любопытством изучает ребёнка, предполагая, что ему никак не может быть больше восьми. Его коричневые штаны и зелёная толстовка хорошо на нём сидели. Они были чистыми. Грязь липла к его белым кроссовкам, но и её собственные ботинки были покрыты грязью. На его толстовке была надпись: «Иисус любил меня, однажды».

«Я лучше пойду», – заявила Мэрилин.

«Нет!» – возмутился мальчик. – «Ты должна повидаться с моей мамой». Он потянулся к руке Мэрилин и сжал её своими маленькими пальчиками. «Должна!»

[Рассказчик объявляет о намерении ребёнка взять Мэрилин за руку и, вместо броска кубика, игрок Мэрилин пока что соглашается идти с мальчиком, отыгрывая этот момент.]

Помотав головой, Мэрилин нерешительно пытается вырвать свою руку, но ребёнок отказывается отпускать её, обеими руками таща её в сторону тента.

«Это займёт всего минуту, обещаю!» – канючил мальчик. – «Моя мама…Она очень больна, и я обещал, что приведу помощь. Пожалуйста! Вы должны увидеться с ней». Его глаза наполнились слезами.

Брови Мэрилин нахмурились, когда она с подозрением посмотрела на ребёнка. Она пока что сопротивлялась, решая при этом, что делать дальше. Она осмотрелась, но её спутников по-прежнему нигде не было видно. Она знала, что что-то не так. Она знала, что ей не следует разбираться с такими вещами в одиночку. Но, если она откажется, они могут

потерять ребёнка, или, что ещё хуже, ребёнок может схватить кого-то, кто менее готов иметь дело с …

Мэрилин потрясла головой, прогоняя ужасающие видения, возникающие в её разуме. Не желая рисковать потерей потенциальной зацепки, она идёт с мальчиком. Она сможет справиться. Так ведь?

Мальчик шмыгает носом, утягивая Мэрилин за собой под тент, в темноту.

«Всё хорошо, – подбадривает её мальчик. – Через минуту ты всё поймёшь». Он радостно улыбается, его слёзы уже высохли. Оттянув занавесь, он входит, таща Мэрилин за собой.

Мэрилин встаёт на пороге, отказываясь идти дальше.

[В этот момент Рассказчик даёт игрокам Кары и Тони шанс для их персонажей заметить исчезновение Мэрилин с ребёнком. Он даёт игроку Кары автоматический успех, поскольку у неё семь кубиков в её запасе Сообразительность (4) + Бдительность (3) (сложность была всего лишь 6). Так как он знает, что Кара всё расскажет Тони, Рассказчик не делает бросок для другого игрока. Кара замечает, как Мэрилин уходит с мальчиком..

Отведя игроков Кары и Тони в сторону, Рассказчик спрашивает их, чем занимаются их персонажи. Они направляются прямо к тенту. Он сообщает о расстоянии до тента и обещает сообщить им, когда их персонажи прибудут.

Затем Рассказчик просит игрока Мэрилин сделать бросок Силы Воли со сложностью 6. Игрок бросает шесть кубиков и получает 2, 3, 5, 6, 8 и 8 – три успеха. У Мэрилин достаточно храбрости, чтобы столкнуться с тем, что она найдёт под тентом.]

Под тентом была давящая темнота. Он был размером с гараж на две машины, и в нём пахло керосином, сеном и омертвевшей кожей. Пытаясь привыкнуть к темноте, Мэрилин моргала до появления точек перед её глазами. Она почувствовала, что рука мальчика соскользнула с её руки, и Мэрилин внезапно захотелось сбежать отсюда. Её рациональный ум отбился от паники, и она мысленно обругала себя за трусость.

«Мама?» – голос маленького мальчика пришёл откуда-то из темноты.

Из дальнего конца тента в ответ раздался новый, женский голос: «Это ты, мой ангелочек?» Мэрилин повернулась в сторону голоса. Его сильное дребезжание подтверждало заявления мальчика о болезни матери.

«Да, мама. Я привёл к тебе милую леди». Тон голоса мальчика был полон гордости.

«О, ты моя радость. Не зажжёшь лампу, чтобы я могла взглянуть на неё?» Через секунду мальчик зажигает спичку, которая освещает его лицо теплым, оранжевым светом. Он поднимает колпак керосинового фонаря и касается пламенем фитиля. Лампа осветила мерцающим светом широкий круг, делая видимыми секреты тента.

Глаза Мэрилин сузились, когда она начала осматривать своё окружение. В центре стоял толстый шест, поддерживающий крышу. Яркие шёлковые шарфы украшали её, слегка качаясь от незаметного ветра. В импровизированной жилой комнате были диваны и канапе, кучи диванных подушек и низкие кофейные столики. Все они были бережно расставлены по покрытой сеном земле. В мягком освещении в мебели ощущалось что-то потустороннее: подушки казались отделанными рубинами и изумрудами, золотом и сапфирами. У Мэрилин внезапно возникло чувство, что она шагнула в другое место и время, где шейхи правят своими подданными с убийственной радостью. На секунду она почти поверила, что если она повернётся и выйдет, то шагнёт в покрытую барханами пустыню.

В дальнем углу, куда не доставал свет, колыхалась тень.

Мэрилин сглотнула и робко спросила: «Ваш сын сказал, что вы больны?» Она сделала шаг вперёд. Зайти ещё на несколько футов будет не слишком опасно. Выход прямо за её спиной.

Послышался грудной смешок, и женщина произнесла хриплым голосом: «Он так сказал? Ну да, наверное, можно и так на это посмотреть». Хихиканье мальчика, должно быть, понравилось его матери, потому что она засмеялась вместе с ним. «Я стараюсь особо об этом не волноваться. Сейчас я мало что могу сделать. Мне повезло, что я…жива».

Волосы Мэрилин встали дыбом. Она изменила своё мнение обо всей этой ситуации. Шагнув назад к треугольной двери, она положила руку в карман и сказала: «Тогда я лучше пойду. Мне нужно…встретиться кое с кем».

«Нет, тебе не нужно, – проурчал гортанный голос. – Ты пришла сюда одна, и теперь ты боишься. Почему ты боишься?»

«Я не боюсь».

«Нет, боишься. Не пытайся врать мне. Я могу почуять запах твоего страха». Из скрытого угла послышался звук принюхивания и довольный вздох. «Не беспокойся. Я не съем тебя».

Шелест сена сзади предупредил Мэрилин о присутствии третьего человека. Она обернулась и увидела огромного мужчину в джинсовом комбинезоне и красной фланелевой рубашке. Его растрёпанные волосы окружали лысину на голове, а в его глазах была пустота. Он загородил выход, нависая над ней.

«Папочка!» – радостно закричал мальчик. Мужчина никак не отреагировал, и Мэрилин сомневалась, что он вообще заметил мальчика.

«О, чудесно, – радостно прошипела мать, – теперь мы все здесь».

Мужчина улыбнулся Мэрилин бессмысленной улыбкой. Он поднял и раскинул свои мускулистые руки, собираясь обхватить её.

Мэрилин показалось, что она закричала «Нет!».

[Игрок Мэрилин теперь должна сделать бросок сопротивления, чтобы определить, смогла ли Мэрилин уклониться от выпада. Рассказчик делает бросок Ловкости (2) + Рукопашный бой (2) для его персонажа, тогда как игрок делает бросок Ловкости (3) + Уклонение (2). У обоих бросков сложность 6. Рассказчик получает 3, 3, 4 и 5 – нет успехов. Игрок получает 3, 4, 5, 7 и 9 – два успеха. Мэрилин удаётся уклониться.]

Мэрилин шагает назад и толкает украшенную орнаментом кушетку между собой и нападающим.

«Отвали нахер от меня!» – вопит она, используя свой крик в качестве первой линии обороны.

«Прошу, дорогая, – покровительственно проворковала женщина. – У тебя истерика. Он просто очень …дружелюбный человек».

[Перейдя к ходам сражения, Рассказчик просит всех игроков сделать бросок инициативы для их персонажей. Он сам делает бросок за каждого из трёх его персонажей (мужчину, мальчика и мать). Для получения рейтинга инициативы, игрок Мэрилин складывает её Ловкость (3) и Сообразительность (3). Затем она кидает кубик и получает 4, и это значение она добавляет к рейтингу инициативы, получая 10. Игрок Кары делает бросок и добавляет 6 к её рейтингу инициативы, равному 7 – Ловкость (3) + Сообразительность (4) – получая в итоге 13. Игрок Тони добавляет рейтинг инициативы 6 к выпавшему результату и получает в сумме 9. У персонажей Рассказчика 12.

Игроки объявляют свои действия в обратном порядке инициативы. Игрок Тони объявляет, что его персонаж побежит со всех ног, чтобы добраться до тента быстрее, поскольку он всё ещё не добрался до него. Мэрилин пытается добраться до выхода. Рассказчик решает, что мужчина снова попытается схватить Мэрилин. В то же время, мальчик попытается сбить её с ног. Кара тоже побежит, но к противоположной от Тони

стороне тента. Рассказчик напоминает всем игрокам, что Кара и Тони не знают, что происходит под тентом, но соглашается, что осторожность уместна.

Кара и Тони лишь двигаются, так что Рассказчик в ходе фазы разрешения позволяет им без проблем приблизиться к тенту.

Далее действуют персонажи Рассказчика. Мужчина и мальчик набрасываются на Мэрилин. Её игрок решает уступить свой ход, чтобы защититься от мужчины, и бросок Силы Воли для этого оказывается успешным. Рассказчик не позволяет ей защищаться и от мальчика, поскольку Мэрилин слишком занята первым нападающим. Они, как и раньше, делают бросок. Бросок действия сопротивления заканчивается тем, что Мэрилин снова уклоняется от броска отца.

Мальчик борется с Мэрилин, но Рассказчик не делает бросок сопротивления. Ему нужен только один успех на броске Силы + Рукопашный бой. Мальчик преуспевает в своей попытке сбить Мэрилин с ног. Рассказчик делает бросок Силы +1 мальчика (3) со сложностью 6, чтобы определить нанёс ли мальчик урон. Рассказчик получает 2, 6, 9 – два уровня тупых повреждений.

Игрок Мэрилин может попытаться поглотить эти повреждения броском запаса, равного её Выносливости (2), со сложностью 6. У игрока выпадает 4, 7. Один успех вычитается из общего урона, так что игрок Мэрилин отмечает только один уровень повреждений на своём листе. Она отмечает «/» рядом с Синяками.]

Мясистые руки тянулись к Мэрилин, пока громила преследовал её с несгибаемой решительностью. Она обходила диван, стараясь держать его между ними, когда после сильного удара сбоку оказалась на полу. Моргая, Мэрилин посмотрела вверх, прямо в ангельские голубые глаза.

«Ты сука», – объявил мальчик, шлёпаясь на грудь Мэрилин.

«Что?» – охнула Мэрилин. Над ней нависал отец мальчика. Его рот был открыт и исходил слюной. У него не было языка. У него не было зубов. Чёрная гниль покрывала его нёбо и стекала на губы.

[Каждый совершил свои действия, так что Рассказчик просит игроков снова сделать бросок инициативы. Каждый добавляет его или её рейтинг инициативы к результату броска кубика, чтобы определить очередь инициативы. Результаты расположились в следующем порядке: Кара (12), персонажи Рассказчика (10), Тони (9) и Мэрилин (8). Первоначальная инициатива Мэрилин, равная 10, получает штраф в два пункта из-за того, что её сбили с ног.

Игрок Мэрилин объявляет намерение закричать, попытаться столкнуть мальчика с себя и пнуть отца. Игрок Тони заявляет, что он притормозит и подкрадётся к тенту, надеясь что-то услышать или найти вход. Мальчик и мужчина попытаются удержать Мэрилин, тогда как мать останется в стороне. Кара тоже притормозит и проверит другую сторону тента.

На стадии развязки Рассказчик позволяет Каре первой найти вход в тент. Он описывает, что Кара видит, заглянув внутрь. Ни мальчик, ни мужчина ничего не делают, но позже они будут защищаться от Мэрилин. Чтобы не бросать кубики лишний раз, Рассказчик решает не считать крик Мэрилин действием и просит её игрока сделать бросок Силы (2) + Рукопашный бой (3) на сопротивление со сложностью 6. Рассказчик делает бросок Силы (2) + Рукопашный бой (2) мальчика, и его успехи уменьшают число успехов игрока. Игрок Мэрилин делает бросок и набирает 3 успеха. У Рассказчика нет ни одного. Мэрилин удаётся столкнуть с себя ребёнка.

Вместо броска для того, чтобы определить, удалось ли Мэрилин пнуть отца, Рассказчик решает просто позволить этот удар для драматической насыщенности.]

Мэрилин кричит. Она со всей своей силой сталкивает мальчика, затем пинает отца в пах. Скользя по сену, она отползает назад, а мужчина тем временем сгибается пополам. Звуки карнавала кажутся далёкими, словно от тихой музыкальной шкатулки.

«Сука!» – рычит мать. Она переместилась, незамеченная, чтобы защитить выход.

[Все игроки снова делают бросок инициативы. В этот раз порядок таков: Кара, Тони, Мэрилин и персонажи Рассказчика. Игроки заявляют намерения их персонажей в обратном порядке, и затем начинается стадия развязки. Персонажи Рассказчика занимаются только разговором. Мэрилин отдаляется и хватает керосиновую лампу в качестве возможного оружия. Тони находит Кару, которая стоит у входа в тент, вытаскивает свой .44 Magnum и стреляет в уродливого человека, стоящего над Мэрилин.

Рассказчик просит игрока Кары сделать бросок Ловкости (3) + Огнестрельное оружие (3) со сложностью 6. Она стреляет дважды – множественные выстрелы – и поэтому запас кубиков уменьшается на два. В первой попытке она кидает четыре кубика и получает два успеха. При втором броске запас уменьшается ещё на один кубик, составляя три кубика, и приносит один успех. У пистолета повреждения 6. Игрок Кары делает бросок 13 кубиков (12 за два выстрела и ещё один кубик за дополнительный успех на первом броске атаки). Сложность броска повреждений 6. Игрок Кары набирает только три успеха. Рассказчик знает, что женщина с карнавала не может поглощать летальные повреждения, так что он ставит три «Х» рядом с Синяками, Легко ранен и Ранен на листе её персонажа.

Предчувствуя близкий финал, Рассказчик организует повествование так, чтобы сделать его драматичнее, вопреки порядку разрешения действий.]

Мальчик встаёт на ноги и бежит к своей матери. «Мама, я старался выбрать кого-нибудь хорошего. Пожалуйста, не злись».

Застывшая от ужаса, Мэрилин видит, как женщина нагибается, чтобы прижать пурпурные, разбухшие губы к кудрям мальчика. На гладящей его щёку руке не хватало двух пальцев, и кости суставов выступали из рваной плоти. Её красная сорочка покрывала тело, прекратившее разлагаться, расплывшиеся груди и обвисший живот. В язве на её ноге копошились личинки, извиваясь в созданном ими самими пруду из гнили. Мать заботилась обо всех своих детях.

Мэрилин забирается глубже в палатку. Перед собой она держит керосиновую лампу. Вдруг раздались звуки двух выстрелов, и тело матери дёрнулось, взорвавшись в груди, разбрызгивая куски гнилой плоти и кислые капли, ставшие испытанием для рвотного рефлекса Мэрилин.

[Рассказчик просит игрока Мэрилин сделать бросок Сообразительности (3) + Знание улиц (0) со сложностью 6, чтобы определить, была ли Мэрилин ошарашена выстрелами. Поскольку у Мэрилин нет Знания улиц, она бросает только три кубика. она проваливается, набирая 1, 3, 4.]

Вздрогнув, Мэрилин роняет лампу. Она раскрывается, и огонь быстро распространяется по сену. Начинается хаос.

«Мама!» – визжит мальчик.

Мужчина медленно повернулся, чтобы увидеть, как мать падает в горящее сено. Огонь распространился за секунды, подпитываемый соломой, керосином и обилием бахромы, кисточек и парусины.

«Грёбаные уроды!» – слышит Мэрилин, и от этого голоса ей хочется плакать от радости. Она не замечает иронию ругани Кары.

[Но это ещё не конец. Рассказчик требует от всех сделать ещё один, последний бросок на инициативу. После определения очерёдности он проводит игроков через последнюю часть сцены. Персонажи Рассказчика не предпринимают атак. Кара выпускает ещё несколько пуль в мать. Тони, увидев в глубине тента голову Мэрилин, обегает вокруг него, чтобы сделать для неё выход. Поскольку огонь распространяется, Рассказчик просит игрока Мэрилин сделать бросок Выносливости (2) со сложностью 6 для определения того, не потеряла ли она сознание от дыма. Бросок неудачный.]

С бьющимся сердцем Мэрилин прикрыла рот и инстинктивно отвернулась, углубившись в палатку. Она лихорадочно ищет выход на задней стенке. Огонь потрескивает, бесконтрольно распространяясь. Ослеплённая дымом, Мэрилин проводит руками по парусине, царапает ногтями швы и в итоге падает на колени, когда силы покидают её.

Внезапно рядом с её лицом тент прорезает длинный нож. Последнее, что она видит – огонь, отраженный в лезвии Тони.

[Рассказчик описывает, как мужчина и мальчик оказываются в горящем сене и погибают там вместе с матерью – если только они не восстанут из мёртвых даже после такого конца. Рассказчик соглашается, что Кара и Тони могут вытащить Мэрилин из палатки и отвезти её домой посреди хаоса, который теперь охватил карнавал. Сейчас, когда бой закончился, Рассказчик позволяет игрокам вернуться к свободному отыгрышу. Персонажи разговаривают, и со временем Рассказчик объявляет, что Мэрилин пришла в сознание.]

Мэрилин приходит в себя, всё ещё ощущая резкий запах горящего нейлона, сена и навоза. Она открывает глаза, несколько мгновений пытается сфокусироваться и, наконец, поднимает, моргая, взгляд на рыжеволосую молодую женщину. Её горло пылало, а лёгкие болели, пока она хрипло кашляла.

Кара, нахмурившись, протягивает Мэрилин стакан с водой. «О чём ты, чёрт побери, думала, когда пошла туда одна?»

Мэрилин приподнялась, чтобы взять воду.

«Оставь её в покое, Кара», – протягивает Тони с другой стороны комнаты.

Кара сверкнула на него глазами. Взмах её волос напомнил Мэрилин о пожаре.

«Слушай, ты, рукожопый идиот, – раздраженно сказала Кара, – из-за неё нас могли убить». От раздражения у неё проявился её бруклинский акцент.

«Но не убили, так ведь?» – Тони как-то удавалось делать всё, что он говорит, звучащим так, словно он постепенно разъяснял мистическую истину. Он уходит, как будто разговор окончен и его внимание лучше направить на что-то другое.

«Простите, – тихо извиняется Мэрилин хриплым голосом. – Это был просто ребёнок. Я думала, что смогу с этим справиться».

«Ага, ну, ты ошиблась, – ворчит Кара. – Я была почти у колеса обозрения, и всё равно почуяла его вонь. Хорошо, что я тебя увидала».

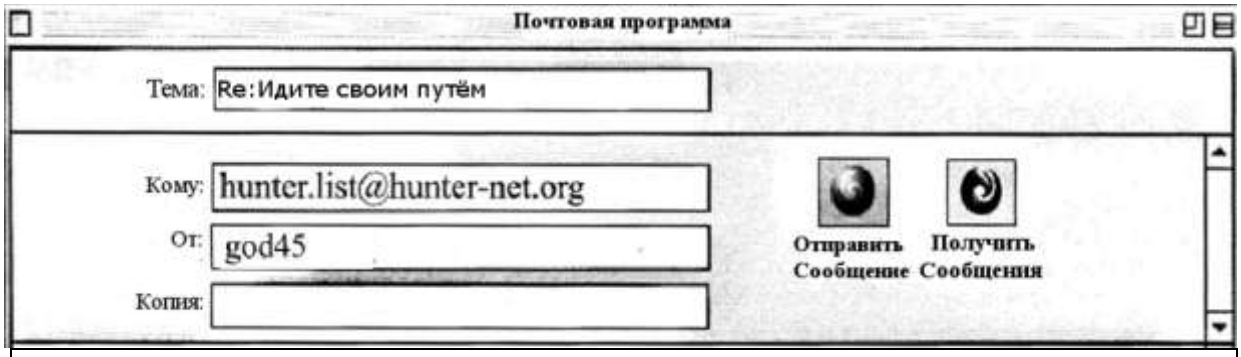
Мэрилин подняла взгляд на Кару. «Слушай. Притормози уже! Да, ты спасла мне жизнь. Спасибо. Но это не даёт тебе права устраивать мне разнос. Ты тоже совершаешь ошибки». Мэрилин не упоминала ничего конкретного, но они обе знали, на что она намекает.

Кара зарычала и сжала кулак, готовая ответить, когда вмешался Тони.

«Прекратите!» – закричал Тони. Он заставил их обоих опустить глаза, а затем понизил голос до обычного тона. «Где есть одна стая этих тварей, там обязательно будут и ещё. Завтра ночью мы вернёмся на этот карнавал, и в этот раз мы будем держаться вместе. Тот, кто уйдёт в одиночку, в одиночку и умрёт».

«Это правильно», – пробурчала Кара. Она указала пальцем на другую женщину: «Только не забудь об этом!»

Мэрилин подняла руки, сдаваясь, и вздохнула: «Ясно, ясно». Она потрясла головой и осторожно встала. «Пойду к компьютеру и посмотрю, что смогу найти по этот карнавал…»



Несмотря на то, что я вижу и чувствую, я знаю, что не бессмертен. Но, клянусь Господом, не бессмертны и эти выродки, что зовут нас рабами!

Глава 8: Истина (Повествование)

Вот, Он и слугам Своим не доверяет и в Ангелах Своих усматривает недостатки…
– **Книга Иова 4:18**

У вас есть истории, чтобы рассказать их. У всех они есть. В **Охотнике** рассказывать истории может быть просто, потому что по своей сути они про обычных людей, как вы и я. Мы можем отождествить себя с бизнесменами, студентами и художниками, живущими в Мире Тьмы. Их опыт не особо далёк от нашего собственного. На протяжении всей своей жизни эти люди верили в общеизвестные истины. Небо голубое. В жизни можно быть уверенным только в неизбежности рождения, смерти и налогов. Монстры – это плоды воображения.

Когда эти фундаментальные, общепринятые идеи ставятся под сомнение и оказываются неверными, сама реальность переворачивается с ног на голову. У человека, неожиданно увидевшего истину, есть много историй для рассказа, но теперь они не даются легко. Теперь они становятся пугающими, ведь монстры существуют.

Эта глава, возможно, самая главная в книге правил. Хотя вам необходимы другие главы для создания сеттинга, обеспечения правилами по созданию персонажей и разрешению конфликтов, в главе о Повествовании объясняется, как это всё соединить вместе. Наделённые не знают реальный мир, в котором всегда жили. Игроки могут быть знакомы с другими повествовательными играми, но они не вполне понимают, как **Охотник** вписывается в Мир Тьмы. Эта глава вооружает вас, Рассказчика, всем, что необходимо для создания впечатляющего, пугающего мира, в котором обычные люди лицом к лицу сталкиваются с кошмарными созданиями.

В этой главе рассказывается, как проводить игры и рассказывать истории по **Охотнику: Расплате**. Вы узнаете, как создавать истории и хроники. Вы научитесь организовывать прелюдии для наделённых персонажей. Вы узнаете основные истины о Посланниках. Это всё прямо здесь. Только постарайтесь оградить от этого ваших игроков.

История для тренировки

Закройте глаза на минуту. Представьте себя после тяжелого дня в школе или на работе. Сегодня пятница, так что вы ужинаете в ресторане, либо один, либо с семьёй или друзьями. Представьте все подробности этого вечера, все те вещи, которые вы считаете само собой разумеющимися, ведь они постоянно окружают вас. Транспортный поток. Блестящая спортивная машина рядом с вами. Грязные столовые приборы в ресторане. Пара, сидящая за столиком в углу. Дружелюбная официантка. Заляпанное меню. Обычная ночь в обычном мире.

И вот, когда официантка подходит принять ваш заказ, когда вы поднимаете взгляд, вы впервые по-настоящему видите пару в углу. Мужчина не один. Вы можете заглянуть внутри него, почувствовать жуткого, злобного духа, который скрывается в его теле и удерживает борющуюся душу. Женщина скоро умрёт. Дух планирует использовать своё тело для её убийства – месть за старую ошибку. А в преступлении будет обвинён невинный человек.

Вам не приходит в голову сомневаться в этом ошеломляющем откровении. Вы просто знаете, что это правда, так же, как вы знаете, что утром встанет солнце. Внезапно ваше обычное окружение больше ничего не значит. Всё, во что вы всегда верили или принимали как должное, оказывается неважным перед лицом простого факта: зло существует. Оно контролирует беспомощных людей и собирается совершить убийство. Кто-то должен с этим что-то сделать. Вы должны с этим что-то сделать.

Официантка сбита с ног. Заляпанное меню падает на пол. Грязные столовые приборы оказываются в воздухе. Вы выступаете против порчи, которая скрывается среди человечества, и скрывается уже веками.

Можете ли вы увидеть, как пара встаёт, чтобы уйти? Слышите ли вы официантку, спрашивающую, что вы хотите из еды? Слышите ли вы вашего спутника, который спрашивает, на что вы смотрите? Хаос, порождённый вашими действиями?

Создание этих ментальных образов является частью повествования. В **Охотнике** эти истории рассказываются группе людей вокруг стола. Игроки приносят на игру своих завершённых и чётко прописанных персонажей. Вы, как Рассказчик, приносите мир и события, которые окружают и взаимодействуют с персонажами – обстоятельства, которых побуждают их что-то делать. Вместе вы рассказываете истории о страхе, трагедии, решимости и надежде. Вместе вы рассказываете истории об охотниках.

Рассказывание историй группе

Забудьте о страницах правил и горстках кубиков. Закройте книгу, потушите свет и расскажите мне историю о пугающих видениях и мрачной решимости. Я расскажу вам об охотнике – когда-то обычном человеке, пытающемся противостоять ужасам настоящего мира и получившем возможности для этого. У него есть таланты и слабости, страхи и мотивы. Вы расскажете мне, с какими вызовами он столкнётся, какие награды или угрозы выпадут на его долю. Вы запланируете повороты и отклонения истории, а я расскажу вам, как мой охотник с ними разберётся. Только вы знаете, какой у истории конец, но только я знаю, как мой персонаж до него доберётся. Попутно вложенный вами в историю труд даст моему охотнику шанс вырасти и развиться, а его действия оживят мир, который вы создали.

Такова задача повествования. **Охотник: Расплата** является игрой об открытии абсолютной реальности и вступлении в борьбу с ней. Противопоставлении своей человеческой души гораздо более могущественным силам. Бестрепетном взгляде в бездну. Понимании впервые в жизни того, что величайшие злодеяния не всегда бывают делами рук человеческих, и объявлении «С меня хватит!». Личном участии в отвоёвывании того, чего всегда лишали людей, и достижении свободы для всего человечества.

Короче говоря, **Охотник** – о персонажах и о том, как они развиваются – или ломаются – на фоне ужаса и одержимости. Сможет ли семья остаться целой, если целые ночи посвящаются преследованию чудовищ и борьбе с ними? Стоит ли отбрасывать всё подобие нормальной жизни, чтобы наконец победить в войне против сверхъестественного? Не окажется ли даже величайшая жертва бесполезна против орд ночи? И стоит ли вместо жизни приносить в жертву свою личность? Будучи Рассказчиком, вы обращаетесь к прошлому персонажей, их надеждам и амбициям, чтобы создать истории, которые бросают вызов их – а также их игроков – убеждениям и взглядам.

В результате роль Рассказчика в игре по **Охотнику** весьма требовательная. Тщательное осмысление и подготовительная работа необходимы, чтобы создавать ведомые персонажами хроники и истории. Вы должны создать мир, являющийся кошмарным отражением нашего мира – заманчивый и отталкивающий, будоражащий и пугающий. Вы должны вызвать трепет перед таинственными силами, и страх перед тем, что может произойти, если персонажи когда-нибудь потеряют контроль. И вы не можете позволить персонажам просто спрятаться, надеясь скрыться от того, что они знают и чем они стали. Ночь полна опасностей и интриг, поскольку неотступные сомнения в своём рассудке принуждают наделённых к пониманию их опыта, видения непостижимого зла мучают их чувства, охотники разыскивают союзников против врагов, и монстры приходят в поисках людей, осмелившихся противостоять им.

Кажется, что в повествовании требуется управляться сразу с множеством вещей, и вначале так и есть. К счастью, вам не нужно заниматься всем этим одному. Как ни странно, ключом к успешному повествованию является работа игроков. Соответствие

ожиданиям и интересам игроков является основным приёмом при создании игры. Тогда – если хроника и вся её история были тщательно проработаны – у действий персонажей, и плохих и хороших, будут последствия, которые, в свою очередь, породят новые истории. Никогда не забывайте о том, что, чем больше игроки вовлечены в происходящее в хронике, тем меньше работы ляжет на ваши плечи. Вы не должны делать всё это сами. Игра должна доставлять вам столько же удовольствия, сколько и игрокам, и в этой главе рассказывается, как это осуществить.

Эта глава демонстрирует процесс создания и проведения хроники по игре **Охотник,** а также предлагает советы по использованию наилучшим образом личных историй. Создание детального и связанного окружения, мира для охоты персонажей, начинается с вклада ваших игроков и ваших собственных идей по поводу истории, которую вы хотите рассказать. Следующим после определения подробностей мира шагом является создание игроками персонажей для заполнения этого мира, при этом имея в виду тип хроники, которую вы хотите создать. После появления персонажей вы можете вплотную заняться написанием хроники, придумывая события, которые будут продвигать историю, и используя цели и мотивы каждого персонажа. Каждый шаг основывается на предыдущем, предоставляя тем самым вам всё больше предпосылок к тому, чтобы сделать каждую историю интересной и простой в управлении. Если вы никогда не проводили ролевых игр раньше, то не пугайтесь перспектив. Не торопитесь. Делайте это ради удовольствия. Позвольте вашему воображению разыграться.

Первый, мимолётный проблеск

Это начинается с пары идей. Вы просматриваете эту книгу, и что-то прямо бросается вам в глаза. Это может быть концепция ханжеского гуманиста, намеренного найти у отродий что-то, похожее на душу. Возможно, это страдания одинокого, недавно наделённого человека, напуганного и обескураженного своим новым опытом, отчаянно стремящегося найти утешение от кого-то, кто сможет понять его. Что-то привлекает ваше внимание и разжигает ваше воображение, и вы думаете: «Из этого может получиться крутая хроника». Вопрос в том, как вы превратите эти смутные идеи в целостное основание для историй, которые вы хотите рассказать.

Первый шаг основан на игроках. Прежде, чем вы сможете создать основание для этой хроники, у вас должно быть чёткое понимание того, какого типа персонажами они хотят играть, и как их концепции связаны с вашими идеями. Предположим, вы обдумываете хронику на фоне городской войны между сверхъестественными фракциями – персонажи охотников оказались между двух огней. Вы можете вообразить истории об интригах, предательстве и обещаниях силы. Но что, если один из игроков решил играть странствующим по миру Мучеником, а другой хочет быть замкнутым Невинным, и ни один из них не совместим с вашей концепцией?

Нет ничего хорошего в навязывании игрокам концепций персонажей. Вам нужно, чтобы игроки чувствовали, что вносят вклад в игру, и играли персонажами, которые им интересны. В этот момент потребуются переговоры и компромиссы. Возможно, вы сможете заинтересовать их своим фоном из политических интриг и двуличия, но вам придётся сместить фокус хроники на попытки персонажей избежать воюющие фракции. А тем временем персонажи будут преследовать свои личные цели. Важным моментом является обеспечение согласованности ваших идей и ожиданий игроков ещё до начала создания хроники. Таким образом, вы можете добавить идеи игроков к своим и, в перспективе, упростите свою работу.

После того, как все согласятся с общей идеей хроники, игроки могут создавать своих персонажей, а вы можете создавать мир, в котором они будут охотиться. Стоит делать это всё совместно, поскольку так ваши общие идеи будут обогащать друг друга. Такая координация может навести вас на направления, о которых вы иначе бы и не задумались.

К примеру, предположим, что игрок хочет, чтобы её персонаж до наделения был офицером полиции. Вы можете взять эту идею и дополнить: персонаж стремился стать

детективом и вкалывал как на работе, так и в сверхурочное время, чтобы заслужить повышение. Однако, после продвижения она обнаружил разрушающую его участок коррупцию. Коллеги-детективы брали взятки, оказывали услуги и подбрасывали улики. Наделение персонажа происходит, когда она сталкивается с нечеловеческой пешкой скрытого в тени игрока – и женщина осознаёт ужасную правду об её коллегах и начальстве. Она обращается против них и покидает полицию, намереваясь осуществлять правосудие в своём личном стиле.

Чтобы добавить ещё один слой конфликта, вы можете решить, что стоящая за полицией сила не намерена оставлять персонажа в живых – или, как минимум, не может позволить, чтобы персонаж раскрыл узнанное. И когда младшая сестра персонажа пропадает, оказывается, что ею завладели порождения ночи. Девушка стала одной из них!

Определив эти основы сюжета, вы можете предложить игроку развить местный полицейский участок и новые отношения с её сестрой. Игрок предоставляет детали, такие как история и важные личности, которых вы добавляете в свой мир. Игроку это позволяет обогатить его персонажа, внести вклад в игру в целом, а вам это предоставляет ценные ресурсы для хроники. Уговорите ваших игроков обдумать множество подробностей при создании их персонажей. Пройдите вместе с ними процесс создания и придумайте их происхождение, а затем воспользуйтесь придуманной ими информацией. Игроки могут обеспечить вас множеством персонажей, ситуаций и конфликтов, которые пригодятся позже в вашей игре.

Также важно учитывать Дополнения персонажа и подробно их прорабатывать, когда закладываете основание вашей игры. У недавно наделённых охотников всё ещё есть сильные связи с их прежними жизнями. Предложите приобрести Союзников, Контакты, Влияние и тому подобное, а затем наполните их подробностями вместе с игроками. Откуда пришли Ресурсы персонажа? Он их унаследовал? Выиграл в лотерею? Наткнулся на пошедшую наперекосяк сделку по продаже наркотиков и украл окровавленную наличку? Какое влияние эти обстоятельства оказывают на то, каков персонаж и его место в хронике?

Аналогичным образом, союзники и контакты – это не просто точки на листе персонажа, это люди со своими чувствами и эмоциями. Предположим, что игрок хочет, чтобы у его персонажа был контакт среднего уровня в больнице. Кто этот контакт, и как персонаж оказался с ним связан? Контакт может быть дядей персонажа, доктором с привычкой задавать острые вопросы о жизни персонажа и частых травмах.

Каждое Дополнение придаёт дополнительную глубину концепции персонажа и содержит множество идей для вдохновения. Как персонажи справятся с внезапной и безвозвратной разлукой со всеми, кого они когда-либо знали и любили? Они инсценируют свою смерть или просто уйдут от своей прежней жизни? Оставят ли персонажи близких, которые просто не смогут принять их исчезновение, и которые пойдут на что угодно, чтобы найти потерянных? Разрываемые любовью, но знающие, что может случиться, если однажды монстры отследят их до дома, смогут ли персонажи держаться в стороне от своих супругов или детей?

Эти ситуации – первые дилеммы, с которыми персонажам придётся столкнуться – могут повлиять на их действия множеством незаметных способов. Хотя всегда есть искушение замять детали наделения каждого персонажа и перейти к «жизни охотника», это выкинет важную грань борьбы персонажа за сохранение его личности. Исследование прошлого персонажей обеспечит вас плодородным полем для идей и второстепенных персонажей.

Прелюдия

Объединение персонажей ваших игроков с вашей историей и идеями сеттинга обеспечивает основу для вашей игры. То, куда вы заведёте вашу игру, зависит от вашей труппы, и далее в этой главе будут предоставлены несколько идей и повествовательных

техник для ведения историй. Однако, перед тем, как ваша хроника начнёт идти, ей нужно сначала встать на ноги. Самым первым шагом является прелюдия.

Прелюдию с лёгкостью можно назвать самым важным событием в жизни вашего персонажа, и это так же и один из самых значительных моментов вашей хроники. Прелюдия – это короткий рассказ, предшествующий вашей основной повести, вашей хронике. Она обычно занимает одну игровую сессию, в которой вы и ваши игроки собираются для объяснения того, как персонажи превратились из обычных людей с нормальными жизнями в параноидальных изгоев с пугающей проницательностью и странными силами.

Прелюдия – это сессия, посвящённая прошлым жизням персонажей, до момента столкновения с неведомым. Игроки получают представление об их персонаже, его обычной жизни, и о событиях, навсегда изменивших жизнь персонажа. Когда-то ничем не примечательные персонажи теперь наделённые. Они видели монстров, обнаружили, что то, во что они всегда верили, является ложью, и получили потрясающие способности. Когда человек сам видит ходячую мерзость и осознаёт их распространённость, его мир уже никогда не сможет стать прежним. Этот момент пробуждения будет преследовать персонажа до самой смерти, которая может быть ближе, чем он когда-либо представлял.

Прелюдия крайне важна для ваших игр и историй ещё и потому, что она задаёт тон для всех последующих событий. Реакция персонажа на представший перед ним кошмар указывает на их кредо. Таким образом будет определена выполняемая ими миссия – стереть монстров с лица земли, помочь достойным вернуться из-за грани или просто понять, как вообще могут существовать монстры и что они значат для человечества.

Охотники начинают обычными людьми. У них нет стремления исцелить мир. Они не крестоносцы. Они не защитники простого народа. Они не благодетели. Они немного циничны, немного наивны, немного апатичны. Они беспокоятся о вещах, которые никогда не произойдут, игнорируя настоящие проблемы. Заурядные люди.

Обычные люди не готовы к опыту, который практически взламывает их черепа и вливает внутрь ядовитую дозу пугающего откровения. Они не голодали, не медитировали и не бичевали себя ряди обретения мистического знания. Вместо этого знание захватывает их, вторгается в их разумы и переполняет их «здравомыслящее» понимание реальности.

В одно мгновение образ мыслей человека меняется от «Как быстрее всего проехать через эту пробку?» на «Монстры существуют!».

От этого откровения проистекает драматизм в **Охотнике: Расплата**. Эта истина – та, что должны принять все охотники. Это истина, которую они неожиданно начинают *знать*.

Есть слово для такого внутреннего понимания, такого раскрытого знания: гнозис. Многие древние религии основаны на гнозисе. Верующие медитируют, принимают пейот или танцуют до изнеможения, пытаясь сделать себя восприимчивыми в сверхъестественному знанию. Когда это озарение приходит, оно приходит не в форме полемики или аргументированного спора: они просто знают, подобно тому, как вы узнаёте, что ваша рука болит или спина чешется. Это откровение – не теория, гипотеза или возможность. Его нельзя передать словами, рисунками или жестами. С этим опытом у вас есть знание. Оно явно, без всяких вопросов истинно. Если у вас не было такого откровения, вы никогда не сможете по-настоящему понять.

Подобный опыт описывают шизофреники. И охотники.

В Мире Тьмы большинство людей в какой-том момент – обычно в детстве – понимает, что монстры существуют. Но наставления родителей и требования общества подавляют эти страхи и мысли. Правда сознательно игнорируется, возможно, из-за бессознательного желания остаться в своём уме. Инстинкты сдерживаются.

Для охотников в момент наделения это инстинктивное понимание освобождается и усиливается. Правды меняются местами: миф о монстрах становится реальностью, а реальность общества становится мифом. Обычный мир оказывается вуалью лжи,

растянутой над реальностью, которую мы когда-то знали, и которую всегда боялись и отрицали.

Жизнь в безопасности – это лишь сон. Охотников от него грубо пробудили.

Повествование прелюдии

Вы не видели своего брата несколько лет – со времён той большой ссоры, которая рассекла вашу семью. Вы пытались помириться, но он никогда не отвечал взаимностью на ваши попытки. Обычно он просто бросал трубку. Вот почему вы удивились, когда услышали от него звонок. Было поздно; вы уже спали, когда телефон зазвонил. Вы сразу же узнали его голос: «Джо, у меня проблемы. Большие проблемы!»

Каждый игрок проходит прелюдию в одиночку или в группе с Рассказчиком. Формат игры один на один помогает сконцентрироваться на ощущении, что прелюдия является очень личной, что это прошлое вашего персонажа и только его. Групповая прелюдия создаёт ощущение общности, когда различные люди неизбежно встречаются при обстоятельствах, которые бы никто из них не мог вообразить. Просто быстро переходите от одного игрока к другому, чтобы передать переживаемые ими события и узнать их реакцию.

Групповая прелюдия является идеальным вариантом, если вы хотите, чтобы персонажи были осведомлены или знали о других охотниках с начала игры. Наделение и всё то знание, что приходит с ним, обескураживает, шокирует и дезориентирует. Персонажи, жившие прежде обычными жизнями и теперь неожиданно заметившие сверхъестественное, стремятся разобраться со своим новым опытом. Поскольку другие, непосвящённые люди просто не понимают, знакомые избранные остаются единственным вариантом наделённого. Групповая прелюдия таким образом устанавливает идеальную парадигму такого самопонимания. Рано или поздно, заметившие вместе порождение ночи персонажи обратятся друг к другу за поддержкой и осмыслением. Когда они это сделают, вы поймёте, что теперь вашу игру действительно можно начинать.

Жёстко управлять событиями прелюдии нормально. Пусть игрокам придётся сделать множество решений, и сделать их быстро – пусть игроки думают быстро, чтобы игроки инстинктивно действовали сообразно их персонажу. Смысл в том, что вам надо от игроков идентификации себя с их человеческими творениями до того, как наивность будет навсегда вырвана из их персонажей.

Сейчас ноябрьский день. Уже надвигаются сумерки. Брат сказал встретиться с ним в парке, но прошло уже полчаса, а его всё не было. Вы услышали, как вдалеке лает собака, и этот звук заставил вас с горечью осознать, что вы здесь совсем один – в пределах видимости не было ни одного человека. Кроме, возможно, одного – отщепенца, ковыляющего по дороге к вам. Что вы будете делать?

Во время прелюдии позвольте игрокам исследовать как правила, так и сеттинг. Пусть они попробуют сделать несколько бросков. Позвольте им поменять местами несколько Черт, если во время отыгрыша станет ясно, что они не совсем точно отражают персонажа (хотя вы не должны позволять такую перестановку, если игроки просто пытаются создать неостановимых супергероев). Подробно исследуйте окружение персонажей. Выясните, почему у них есть имеющиеся Дополнения – введите союзников как персонажей, или посетите работу (если она есть), чтобы аргументировать их способ оплаты ренты.

Может показаться странным отыгрывать совершенно обыденные сцены в прелюдии, но на самом деле они создают ощущение нормальности, которое разрушается, когда на сцену выходит сверхъестественное. Совмещая прозу смертной жизни с ужасающим открытием и дальнейшим перерождением в качестве охотника, вы поднимаете драматическую напряженность наделения.

Позвольте игрокам вмешиваться в ваши описания со своими идеями и подробностями, касающимися происходящих событий. Помните, что вы рассказываете историю вместе – игроки ваши партнёры. Вы также можете подбрасывать детали,

провоцирующие эмоции у игроков: «У вашей девушки стоят слёзы в глазах, когда она рассказывает вам о своей беременности». Когда персонаж станет охотником, он уже не сможет поддержать её или их ребёнка, как бы он ни старался. **Охотник** является игрой ужасов, и игроки должны почувствовать глубокое чувство потери, чтобы по-настоящему понять, каково быть обречённым на новую, пугающую жизнь.

Вы смотрели на потрёпанного мужчину, пока он, шатаясь, приближался к вам. Вы не осознавали, что ваш брат пришёл, пока он не положил руку вам на плечо. Вы чуть из своей кожи не выпрыгнули. Он не стал тратить время на приветствия: «Джо, ты должен помочь мне. Они идут за мной. Я занимался кое-какой работой для кое-каких…людей…и она вроде как пошла не по плану. И теперь они послали за мной эту тварь». Вы собирались успокоить его, когда заметили огромную тень между вами и парковым фонарём. А затем вы увидели его.

Наконец, наделение персонажа должно быть отыграно в полной мере – этот момент в наибольшей степени определяет то, как жизнь охотника изменит персонажа. Отыграйте ощущение наблюдения. Создайте напряжение от преследования ничего не подозревающего персонажа невидимым хищником. Хотя игроки и знают, что произойдёт, им неизвестны подробности. Подробно опишите нападение так, чтобы оно казалось ещё более реальным и пугающим. Игроки должны надолго запомнить наделение.

Сведение персонажей вместе

Частью ведения групповой прелюдии является сведение персонажей вместе для участия в разворачивающихся необычных событиях. Для этого есть множество способов, и вы наверняка выберете тот, который лучше всего подходит вашему стилю повествования, нуждам хроники и самим персонажам. Ознакомьтесь с персонажем каждого игрока после создания. Где он работает? Где он живёт? Посещает ли он часто какие-либо места – магазины, спортзалы, парки, рестораны или бары? Эти подробности дают вам возможность настроить вашу прелюдию; вы можете организовать наделение так, чтобы оно произошло в месте, обычно посещаемым персонажами в повседневной жизни.

Найдите место, которое может быть общим для всех персонажей. Возможно, они все проходят через один и тот же перекрёсток по пути на работу. Или ездят на одном поезде. Или часто посещают одну сэндвичную. Если общее место не сразу приходит в голову, вы можете создать его: «Вы шли с работы и уже были на полпути домой, когда вспомнили, что вам надо забрать своё бельё из химчистки».

Прежде, чем произойдёт само событие, которое вызовет наделение, обратитесь к каждому игроку по очереди, объясняя, как прошёл день у его персонажа. Он мог быть продуктивным или пройти расслабленно, будучи, вероятно, последним радостным днём в его жизни, который он будет какое-то время вспоминать с теплотой. Или день может быть раздражающим или бесящим из-за работы, пробок или болезни. Это напряжение только усилится, когда появится воплощение зла.

Взаимодействие с каждым персонажем по очереди, но в группе, объединяет близость индивидуальной прелюдии с общностью коллективного введения в игру. Проведите каждого персонажа через цепочку событий, которая приведёт его к судьбоносному месту, где его жизнь изменится навсегда. Но вы не обязаны проводить прямую к «месту преступления». Игроки, несомненно, знают, что заготовлено для их персонажей, но они не знают когда, где и как это произойдёт. Увеличивайте напряжение, устраивая потенциально-опасные ситуации и сближение персонажей. Два персонажа могут сесть в одно такси, но они оба спокойно доберутся до своих мест назначения. Задержавшиеся допоздна персонажи могут закупаться едой или пивом в одном магазине. Поддразнивайте игроков приближением того, что, как вы все знаете, должно произойти.

После того, как вы создадите достаточно напряжения, а игроки будут хорошо чувствовать своих персонажей в ходе отыгрыша, вы, наконец, можете столкнуть их с ожившими кошмарами. Они все будут в одном месте и в одном время, когда Посланники сделают свой шаг и раскроют монстров перед всеми.

В зависимости от того, насколько изощрённой вы хотите сделать связь персонажей, Посланники могут подчинить своей воле судьбу персонажей. Эти существа являются неизмеримо могущественными силами вселенной. Они касаются своей волей отдельных людей, способных стать оружием в войне против сверхъестественного на Земле. Если вы предположите, что некая неведомая сила воздействует на персонажей, подчиняя их судьбу, то избранные – насколько бы разными они ни были – могут оказаться в одном и том же месте и времени вместе по практически любым маловероятным причинам. Машина маклера может сломаться на дороге рядом с неблагополучной частью города. Ему приходится съезжать с дороги и искать помощь. Под переездом живёт бездомный. А тем временем, в местном общественном центре в благотворительных целях появляется звезда спорта. Шансы на встречу этих трёх человек крайне малы, и, тем не менее, они встречаются, словно сама судьба раскрыла свои карты. Результат только подкрепит тот факт, что наделение является приказом сделать что-то со сверхъестественным, и сопротивляться ему означает противиться высшим силам.

Заранее или заведомо

У Рассказчика есть несколько различных подходов к прелюдии и наделению. Игроки могут создать персонажей так, как это обычно делается в ролевых играх: всё от предыдущей жизни до нынешнего существования определено через приобретённые Черты и их рейтинги. В **Охотнике** это означает, что игрокам позволяется определять их значения Атрибутов, рейтинги Способностей и очки Дополнений – элементы, составляющие жизни персонажей до наделения. Но этот подход также означает, что игрокам позволяется кредо, значения Добродетелей и грани их персонажей – таинственные аспекты их жизней после наделения – ещё до начала игры. В результате получается завершенный персонаж-охотник, уже готовый на момент начала первой игровой сессии.

С таким подходом к созданию персонажа – при котором у игроков есть полные знания о том, какие перемены выпадут их персонажам – прелюдия будет просто описанием событий, которые привели игроков к переходу от изображения обычных людей к праведным защитникам. Игроки знают, каких охотников они хотят отыгрывать. Они просто реагируют на раскрытых монстров согласно их кредо, и после этого рождаются и охотники, и хроника.

Нет ничего плохого в таком подходе к созданию персонажа и прелюдии. Игроки заранее знают, кто их персонажи, и могут добросовестно и точно отыграть их. Вы тоже знаете, что они за охотники, и можете адаптировать хронику к их личностям и выбранным миссиям в войне.

Однако, есть и другой способ разобраться с прелюдией, включающий больше таинственности, ужаса и интриги, и который, вероятно, больше соответствует духу событий, происходящих с самими персонажами. Вместо того, чтобы игроки целиком создавали персонажей-охотников, пусть они создадут просто обычных людей. У таких персонажей есть Атрибуты, Способности и Дополнения, но игроки не выбирают кредо, Добродетели или грани. Игроки сосредотачиваются на том, кем их персонажи были всю свою человеческую жизнь, и на этом прекращают процесс создания персонажа.

Момент откровения – когда истинная реальность и монстры раскрываются перед людьми – навсегда меняет их жизни. Игроки в общих чертах знают, что произойдёт. В конце концов, они играют в **Охотника,** так что они понимают, что какое-то столкновение со сверхъестественным неизбежно. Но игроки не знают, как и где оно произойдёт, какие будут его обстоятельства или с каким существом они столкнутся. Создав всего лишь людей, игрокам придётся отыгрывать человеческую реакцию на чудовищ перед ними.

Столкнувшись внезапно с ходячим мертвецом, большинство людей потеряет сознание, убежит или продолжит жить дальше, отчаянно пытаясь остаться в здравом уме. Будущие наделённые не из этих счастливчиков. У них есть достаточно воли, храбрости, стойкости, сострадания или любопытства, чтобы увидеть сверхъестественное как оно есть

и отреагировать соответственно глубинам своей личности. Яростный человек может в открытую броситься в атаку, простодушный человек может задуматься, не страдает ли существо, а пытливый может задуматься о том, чем может быть эта тварь.

В прелюдии с определённо человеческими персонажами реакция каждого персонажа на эту сцену определяется тем, как этого персонажа отыгрывают. В идеале, игроки достаточно хорошо знают своих персонажей и могут сымпровизировать соответствующую реакцию на отродье. Их действия указывают на кредо, к которому каждый из персонажей может принадлежать. Решительный нападающий может стать Мстителем. Тот, кто встанет между существом и беззащитными, может стать Защитником или Мучеником. Наделённый, который будет искать помощь или оригинальное решение, чтобы избежать вреда, может стать Провидцем. Персонажи также могут получить грани сообразно их кредо.

Результатом «импровизированной» прелюдии является создание основы для близости персонажей и их противостояния неведомому. Игроки действуют по ситуации. Их решения определяют то, кем их персонажи станут впоследствии.

Сеттинг прелюдии

Включает ли ваша прелюдия одного персонажа или целую группу, полностью созданных персонажей или несчастных людей, которые становятся чем-то большим, вам в любом случае нужно определить место событий. Сеттинг может оказаться крайне важным в определении развития событий. Если все персонажи оказываются вместе на открытом пространстве, то события прелюдии могут развиться практически как угодно. Представьте, что персонажи рассеяны по карнавалу, в котором один из цирковых уродцев оказывается несколько необычнее остальных. В таком большом и открытом месте у персонажей есть множество вариантов действий. Реалистично отыгрываемые персонажи-люди скорее всего убегут от твари, а не окажут ей противодействие или обратятся к ней.

Но помните, что наделение внедряет особый приказ, которому сложно сопротивляться, каким бы ни было окружение. У наделённых при столкновении со сверхъестественным появляется сильное чувство срочности, навязанное Посланниками (или собственным чувством ответственности персонажа). Приказ требует от них действий. В то же мгновение, как существо появляется, каждый персонаж понимает, что должен отреагировать, будь то потому что «Бог сказал мне так сделать», «это будет правильно», «кто-то должен что-то сделать» или «я был рождён ради этой минуты». Персонажи также могут чувствовать уверенность в том, что вмешательство является наилучшим возможным выбором. Действие может создать настроение, схожее с ощущаемым во время крупных прошлых достижений – уверенность, подобную той, что была во время вручения диплома, удовлетворение, подобное тому, что было во время женитьбы, или торжество, подобное тому, что было во время победы в гонке. Таким образом, даже если побег может казаться самым разумным планом действий, и окружение позволяет сбежать, некое принуждение не даст персонажу уйти и мотивирует его отреагировать (и, возможно, у побега будут свои собственные применения, если игрок предоставит обоснование и объяснит намерения персонажа).

Противоположностью открытого сеттинга является ограниченный. Представьте себе ночной рейс самолёта, посадка которого задерживается. И когда горизонт разгорается от поднимающегося солнца, один из пассажиров приходит в ярость, проявляя звериные черты и выставляя совершенно безумное требование об укрытии. Все персонажи находятся на борту по той или иной причине. И теперь они столкнулись с буйным сумасшедшим с силой, как у 10 людей. В этом ограниченном пространстве, какими бы мотивы персонажей ни были, им придётся отреагировать на это существо. Если безумца не сдержать, будут убиты люди, а экипаж может потерять управление. В этом случае изолированный сеттинг гарантирует, что персонажи будут действовать и исполнять свою судьбу наделённого.

Определение кредо

Каждое кредо связано ниже с определённым типом действий. В общем, Мститель не всегда бросается в атаку; Защитник может делать то же самое при соответствующих обстоятельствах. В конце концов, определение кредо для обычного персонажа-человека включает соглашение между Рассказчиком и игроком. Ниже всего лишь указания.

Мстители обычно противостоят напрямую раскрытому монстру, и поступают так в основном из-за мести, личного удовлетворения, ярости или необходимости исправить несправедливость, а не ради защиты кого-либо, находящегося в непосредственной опасности.

Защитник действует агрессивно из-за желания спасти кого-либо, кто находится в непосредственной опасности. Между Мстителем и Защитником может быть тонкая грань. Создайте события прелюдии, которые позволяют защищать и атаковать, и посмотрите, что из этого выберет персонаж. Или просто спросите игроков, почему их персонажи ведут себя так, как они себя ведут, чтобы провести различие между Мстителями и Защитниками.

Судья может и не действовать напрямую сам, но он наверняка попытается направить других. Команды вряд ли будут изобретательными (как это могло бы быть в случае Провидцев), будучи при этом совершенно прямыми. Судья по-прежнему Ревнитель, стремящийся расправиться с монстром, но обычно он это делает лишь когда убийство необходимо: существо, способное к добру, может быть оставлено в живых, если другие смогут помочь спасти его. Судьи стараются в любых ситуациях оценивать, что здесь будет наибольшим возможным благом.

Невинные проповедуют понимание других, в том числе и монстров, и избегают уничтожать отродья, если только они не творят бессмысленное зло. Невинный готов к разговору с существом и стремится понять его чувства и мотивы. Мысль о том, что им могут навредить, обычно не приходит в голову этим охотникам.

Мученик отдаётся делу ради самого процесса. Он не обязательно будет кого-либо защищать, как Защитники, и у него может и не быть такого сильного гнева на существо, как у Мстителей. Мученик может отвлечь внимание монстра на себя или пожертвовать чем-то дорогим для себя, чтобы остановить его. Если Судья стремится найти в ситуации наиболее благоприятный результат, то Мученик стремится осуществить его, пусть даже за счёт самого себя.

Спаситель, как и Невинный, готов к общению с монстром. Однако, Спаситель стремится понять, как намерения существа отражают его сущность. Он готов дать твари шанс на пересмотр своих действий, и нападёт на неё, если она не проявит ни раскаяния, ни участия. Спаситель может помолиться за душу проклятого монстра, или может найти оправдания для достойных поступков чудовища.

Провидцы обычно изучают каждую ситуацию, сомневаются в принятых истинах и ищут творческие способы решения проблем. Эти охотники иногда даже отвечают вслух посланиям Вестников, надеясь получить больше информации от этих существ, но от этого нет никакого толка. Для них голос Посланника зачастую безэмоционален. Провидцы надеются понять сущность монстров, в надежде разрешить их разногласия с человечеством.

Тип выбранного вами сеттинга означает лишь то, насколько сильно вы хотите прояснить для игроков, что они должны что-то сделать. Всё остальное следует отсюда естественным образом.

Если персонажи испытывают сомнения насчёт участия в событиях с монстрами, что, учитывая обстоятельства, будет совершенно разумно, то у вас всегда есть возможность введения человеческого фактора: а именно, беззащитного человека. Монстры рыскают повсюду среди людей – в парках, тоннелях метро, офисных зданиях и даже семейных домах. Когда их неожиданно раскрывают смертные свидетели, эти существа сделают всё,

что необходимо, для восстановления своей анонимности или увеличения шансов на побег. Если это будет означать причинение вреда обычным людям в качестве отвлечения или просто в результате ярости или страха, то так тому и быть. Защита беспомощных часто мотивирует людей действовать и совершать поступки, которым даже они сами удивляются впоследствии.

После наделения персонажи обычно единственные, кто осведомлён о сверхъестественном поблизости. Обычные люди продолжают жить в неведении, как жили и они всю свою жизнь. Поэтому беззащитные на самом деле убегают не от раскрытого монстра, а от наделённого, который, во всех отношениях, «обезумел» из-за незримых сил или объектов. Непосвященные люди обычно сбегают от таких безумных дебошей. И если свидетели действительно замечают что-то сверхъестественное, они обычно бессознательно придумывают этому объяснение или не понимают, что именно произошло.

Таким образом, люди являются реквизитом, который вы можете использовать как вам угодно в своей прелюдии. Они могут быть жертвами, мотивирующими наделённых на реакцию, или они могут быть помехами, усложняющими действия наделённого или монстра. В некоторых случаях они даже могут быть теми несчастными, которых охотники – в особенности Защитники и Милосердные – стремятся защитить.

При определении сеттинга вашей прелюдии не забывайте о роли невежественных масс. Они могут быть вашим лучшим инструментом для вдохновения на действия, создания паники и лакмусовой бумажкой на кредо, к которому персонаж может принадлежать.

Монстры повсюду

В Мире Тьмы есть всевозможные виды нечеловеческих и неживых монстров. С каким же их видом персонажу следует встретиться при наделении? Вестники, будучи космическими силами, обычно планируют ситуации, в которых рождаются их охотники. Они не хотят, чтобы их пешки были уничтожены ещё до того, как начнут сражаться. Поэтому Посланники обычно организуют события так, чтобы в момент наделения раскрыть одинокое, слабое, раненное, трусливое, неопытное или глупое существо – монстра, которого усиленные люди могут победить или прогнать.

Ходячие мертвецы, особенно неразумные, встречаются чаще всего. Многие охотники сообщают о своём пробуждении при виде шаркающего трупа – чего-то, что явно неправильно, являясь оскорблением всего живого. Призраки и жуткие вампиры также являются хорошим выбором для прелюдии; они не могут быть живыми, и в них точно нет ничего нормального. Избегайте инициирования охотника с помощью существ, которых можно принять за людей. Колдун или оборотень в человеческой форме будут плохим выбором; в этих существах нет ничего явно необычного, пока они не проявят свои силы. Кроме того, избегайте духов, вселившихся в людей, если только вы не приложите усилий к описанию того, насколько отвратителен этот дух, как это было сделано в истории-примере в начале этой главы. Персонажам уже хватит их странных сил и зрелища перед ними. Пытаться оставить в живых человека, нападая на вселившегося духа, для них может быть уже слишком.

Духи и вампиры идут на втором месте после ходячих мертвецов. Чародеи, оборотни и гоблины крайне редко встречаются при наделении (разве что вы очень захотите их использовать), поскольку они зачастую слишком загадочны, чтобы воспринять их как возможных врагов, и они могут быть весьма могущественными; в любом случае, горстке сбитых с толку людей с ними не справиться.

Используйте одно существо в вашей прелюдии, если только вы не хотите ввести больше существ ради драматического или повествовательного эффекта. Возможно, сосредоточенная на своём задании от хозяина группа зомби не будет заинтересована в персонажах, так что её члены не особо будут вкладываться в сражение. Возможно, два сражающихся друг с другом вампира предпочтут сбежать от вмешавшихся людей, вместо

продолжения сражения. Возможно, потенциальному Судье придётся выбрать сторону в битве, если он вообще будет к кому-либо присоединяться. В конечном счёте, три монстра – это максимум для использования в прелюдии. Добавьте ещё, и даже наделённые персонажи скорее всего убегут, а не постараются что-то сделать.

Внезапное узнавание о монстрах при наделении является, скорее, делом сверхъестественного вмешательства, а не использованием очков Убеждённости. Второе зрение и приходящая с ним защита доступна избранным персонажам благодаря милости Посланников. Во время прелюдии не нужно тратить очки Убеждённости на второе зрение. Это озарение является в основном повествовательным инструментом, а не частью игровой механики.

Это своего рода «божественное вмешательство» быстро становится очевидным, если наделённые окажутся не единственными, кто заметит, что что-то не в порядке. Монстр на сцене также может понять, что его видят некоторые люди. Он может заметить неверящие взгляды избранных. Он может почувствовать гнетущее влияние Посланников. Или собственные силы существа, связанные с иллюзиями или обманом, могут просто подвести, оставив его раскрытым перед всеми (но только горстка сможет его распознать).

То, как существо отреагирует на такое раскрытие, зависит от его природы и нужд. Оно может попытаться избежать продолжения контакта с людьми. Оно может попытаться убить всех вокруг, чтобы замести следы. Оно может ничего не делать, надеясь затеряться в ничего не подозревающей толпе. Конечно же, успешность действий монстра зависит от реакции персонажа. Во всяком случае, существо чувствует, что что-то изменилось в загадочном мире, в котором оно обитает, и который контролирует. Массы пробуждаются и замечают таких, как оно!

Контакт с Вестниками

Далее в этой главе будут рассмотрены природа и цель Вестников. Здесь же вам нужно будет узнать, как эти силы связываются с только что наделёнными персонажами, и какого рода послания они передают в прелюдиях. Вестники стремятся создать солдат для сражения против сверхъестественной угрозы, терзающей мир и человечество. Они разыскивают людей с сильным духом, волей, решительностью, совестью и ответственностью, нужными для того, чтобы столкнуться с существованием монстров и попытаться что-то с этим сделать – нанести ответный удар, спасти душу существа или расцепить тираническую хватку тварей.

Таким образом, охотники являются орудиями высших сил, но их не всегда используют бережно. Посланники не нянчатся со своими творениями. Они приводят их к врагу и снимают пелену с их глаз. Сможет ли человек справиться с дальнейшим опытом – зависит только от него одного. Вестники лишь зажигают огонь, который формирует их орудия.

Послания Вестников наделённым обычно смутные, шокирующие, дезориентирующие и загадочные. Если избранный не может справиться с воздействием или понять, что требуется сделать, то этот человек не из охотничьего племени (и может стать *свидетелем*). Самой распространённой формой контакта является телепатическое послание, которое персонаж слышит в своём разуме. Послание может быть пророческим – СМЕРТЬ ЕДЕТ НА КОНЕ БЛЕДНОМ; предостерегающим – ОСТЕРЕГАЙСЯ ТЕМНЫХ МЕСТ; менторским – ПОДНИМИ РУКУ ПРАВОСУДИЯ; информирующим – ОНО НЕ ЖИВЁТ; мотивирующим – ПРОСТИ ЕМУ ЕГО ГРЕХИ; или подбадривающим – ОНО НЕ МОЖЕТ ВЫНЕСТИ СВОЕГО СУЩЕСТВОВАНИЯ. Эти фразы могут показаться услышанными, пусть даже рядом нет никого, кто мог бы их произнести. Их можно услышать по радио или телевидению, прерывающие обычные программы без указаний, что заявление является на самом деле частью идущей передачи. Или послание может быть услышано прямо в голове персонажа. Возможно, оно будет сказано его собственным голосом, похожее на странную, случайную мысль. Или сообщение будет произнесено явно чужим голосом, возможно, «голосом Бога».

Вид используемого вами сообщения зависит от персонажа и ситуации. Персонажам может потребоваться метафорический удар молотом, чтобы оправдать атаку или противостояние ужасающему монстру. Для того, чтобы персонаж начал действовать, может оказаться необходим голос кажущейся божественной силы, который сообщает персонажу, что делать. Другим персонажам может потребоваться лишь лёгкий толчок – ЕМУ БОЛЬНО – заверение, что взаимодействие с существом будет верным поступком. Сама ситуация при наделении также может потворствовать реакции персонажей на монстра, и для действий им просто нужна поддержка. Возьмём персонажа Бренду из примера в Главе 4. Ей не нужно говорить, чтобы она боролась с монстром, подвергающим опасности её дочь, но указание Посланников мотивирует Бренду принять решительные меры. Персонажам без причин для вовлечения во взаимодействие с существом может потребоваться толчок от Вестников посильнее. Представитель недовольной молодёжи, который обычно постарался бы избежать опасности, может признать родственный дух в существе, получив послание: ВЫ ОБА ЧУЖАКИ.

Если игроки создали своих персонажей целиком – включая кредо, Добродетели и грани – до начала игры, то используйте послания Вестников в качестве подкрепления основных Добродетелей и кредо персонажей. Основные Добродетели охотников являются их долгосрочными целями в охоте: уничтожить врага и предъявить права человечества на этот мир, простить тех, кто ещё сохранил души, или понять монстров, чтобы освободить людей от их скрытого влияния. Кредо охотников являются подходами к осуществлению целей основной Добродетели. Судья стремится пресечь зло, всегда стремясь к наибольшему благу. Мученик приносит в жертву себя для спасения других – и даже врага – если это обеспечит лучший мир.

Игроки должны узнать эти цели и подходы их персонажей к ним при создании своих охотников. Но послания от Вестников могут подкрепить эти взгляды, чтобы персонажи не сбились с пути – не только при наделении, но и в течение последующей хроники. Воззвание «ОТОМСТИ ЖЕРТВАМ ЗЛА» довольно чётко передаёт намерения Посланников насчёт Мстителя. Отчаянное чувство потери и душевной муки поможет Спасителю понять, что существо перед ним не выбирало свою судьбу. Такие напоминания могут быть настолько мягкими или очевидными, насколько вы этого хотите (и насколько, по вашему мнению, это необходимо игрокам и персонажам).

Если игроки создали персонажей-людей – их основные Добродетели и кредо определит наделение – то основывайте послания на человеческих личностях персонажей. Посвятившая всю свою жизнь помощи другим женщина – вероятный кандидат на Добродетель Милосердия, и вы можете создать заявление, подходящее её вероятной реакции на монстра, например: ОБЛЕГЧИ ЕГО СТРАДАНИЯ. Высокомерный подросток, не терпящий авторитеты, может склоняться к Рвению даже до избрания, и вы можете создать сообщение, подходящее его личности: ОНО ЛИШАЕТ ВАС СВОБОДЫ.

Постарайтесь не навешивать на персонажей Добродетели или кредо вашими посланиями. Кредо обычно присваиваются персонажам, основываясь на их реакции на сверхъестественное в момент наделения. К примеру, тот, кто нападёт, может стать Мстителем, Защитником или Судьёй. Не заставляйте игроков чувствовать себя так, словно их персонажам приходится действовать определённым образом из-за содержания вашего послания. К примеру, у потенциальной Милосердной выше могла быть травмирующая неделя. Внутри неё нарастали гнев и ярость, достигнув точки кипения. Столкнувшись с ходячим мертвецом, она срывается – возможно, впервые в жизни. Внезапно она перестаёт быть кандидатом на Милосердие. Используйте слова Вестников, чтобы вести игроков и персонажей к реакции, которая, по вашему мнению, нужна им больше всего, но в итоге позвольте игрокам решать, как их персонажам реагировать на наделение.

Звуковые или ментальные послания – не единственный для Вестников способ огласить свои желания или предупреждения. Для них множество способов высказаться и вдохновить персонажей на действия. Для этого можно сыграть на любом из чувств.

Персонажей может объять тошнотворный запах гнили за мгновения до раскрытия зомби. По ушам персонажей может хлестнуть резкий, пронзительный звук, вызвав у них враждебность в момент появления кровососа. Мучительное ощущение может внезапно захлестнуть вашего персонажа в присутствии призрака, чтобы подчеркнуть присущую этому существу неправильность. Персонажи могут просто ощутить, что мир сжимается. Время может замедлиться до скорости улитки, и события покажутся происходящими в замедленном темпе. Свет может ослабнуть до тусклого, красного свечения, вселяющего ужас. Буквы в газетах, рекламе или уличных знаках могут мгновенно меняться местами, направляя или вдохновляя. Строка «Посещаемость игры была…» может стать «НЕ ВСЕ ГРЕХИ БЕСПРИЧИННЫ». «Глупый кролик, шалости для детей» может превратиться в «ОН ПОЖИРАТЕЛЬ ДЕТЕЙ». Возможно, у персонажей будут видения надвигающихся событий, или у них будет помрачнение сознания, во время которого они увидят отвратительное преступление, а затем вернутся в текущее время и место. Вы можете использовать практически любое чувство или ощущение, чтобы передать послание Вестников потенциальным охотникам. Как и в случае «устных» посланий, решите заранее, насколько агрессивным и менторским такой контакт должен быть, чтобы персонажи отреагировали на увиденных существ.

Само содержание послания Вестников полностью определяется вами. Персонажи могут услышать любую фразу или испытать любые ощущения. Прежде всего нужно передать столько, сколько, как вы считаете, игрокам и персонажам нужно, чтобы понять, что происходит что-то необычное. Посланники обычно ограничиваются несколькими словами, которые зачастую довольно загадочны. Хотя контакт может оставить избранных озадаченными или ошарашенными, Вестники чередуют их послания с раскрытием отродий. Странное, гулкое заявление вроде ЗЛО ШАГАЕТ СРЕДИ НАС может напугать и озадачить персонажей. Но то же самое послание, за которым сразу же следует вторжение беснующегося мертвеца, становится неоспоримым.

Контакт с Посланниками может по-разному влиять на персонажей – и при наделении, и позже в их жизни охотника. Вторжение сверхъестественных сил в жизнь, разум и душу человека редко проходит легко. Контакт может привести к провалам в памяти, тошноте, фуге, истощению и даже временной слепоте или глухоте. Он также может вдохнуть в персонажей необыкновенную целеустремлённость, праведность и уверенность в себе. Если борьба с порождением ночи могла казаться немыслимой для персонажа до наделения, то после него она может показаться первой по-настоящему правильной вещью, которую персонаж когда-либо делал. Он чувствует, что его мотивы неоспоримы, даже если он рискует своей жизнью и причиняет вред другому существу. Персонаж, который предлагает руку помощи омерзительной твари, испытывает при этом исключительную радость, словно это его величайшее проявление добродетели за всю его жизнь.

Многие охотники чувствуют глубокое удовлетворение от следования своему делу. Охота сравнивается с величайшими достижениями и радостями в жизни охотника: получение водительских прав, окончание школы или колледжа, женитьба, рождение ребёнка, достижении цели всей жизни. Для многих охотников это удовлетворение делает охоту стоящей, несмотря на всю боль, изоляцию и смерть, что приходят с ней. Некоторые охотники даже считают этот «кайф» целью самой по себе. Опишите эту награду для игроков или колеблющихся персонажей. Если женщина не желает противостоять чудовищу при наделении, объясните, что отказ от действий чувствуется так, словно это преступление или даже величайшая ошибка в жизни персонажа. В то же время, какое-либо действие кажется величайшим достижением, на которое персонаж был когда-либо способен. Такое прозрение может быть как раз тем, что нужно игроку для ощущения реалистичности своего отыгрыша, поскольку его персонаж отвергает всё, чем он когда-либо дорожил, и бросает вызов ходячему кошмару.

С другой стороны, тревожащие ощущения, совпадающие с контактом с Посланниками, можно использовать для намёка на то, что персонаж отклонился от своего предназначения. Возможно, Мститель начал терять своё рвение и пощадил своего врага из-за депрессии, неуверенности или безразличия. Последующие контакты с Посланниками предоставят наказания или выговоры через дезориентацию, ошеломление или недомогание. Такие повествовательные инструменты полезны, когда вы видите, как персонажи отходят от заветов своих кредо и основных Добродетелей – ценностей, которые они однажды отстаивали, и ради которых они были избраны.

Покрытие связи с Посланниками при наделении персонажа определяется вами. Каждый персонаж получает своё предупреждение или видение, все персонажи вместе получают одно видение, или же небольшая группа персонажей может пережить свой собственный контакт. Выбор делаете вы, основываясь на сходстве мотивов персонажей и происходящих событиях. Если в прелюдии два персонажа-человека сражаются друг с другом, то можно воспользоваться одним сообщением, чтобы обратить их общее внимание на настоящего врага. Одного послания для всех персонажей – переданного, возможно, через громкоговоритель станции – может быть достаточно, чтобы вдохновить всю группу и изменить их жизни впоследствии.

Отдельные формы контакта для каждого персонажа обеспечивают, вероятно, самый эффектный и плодотворный подход. Игроки ощущают уникальность своих персонажей, когда Вестники обращаются к каждому по-особому. Индивидуальный контакт также позволяет вам приспособить сообщение к каждому персонажу, нажимая на их тайные пружины и помогая определить его личность. Индивидуальное общение также даёт каждому персонажу (и игроку) ощущение личного участия в охоте, чувство, что он не просто один из многих.

Частота контактов с Посланниками во время прелюдии также определяется вами. Многие охотники утверждают, что во время наделения контактировали с Вестниками чаще, чем за всё последующее время. Вы можете использовать такую интенсивность, чтобы передать персонажам и игрокам любые мысли, которые, как вам кажется, необходимы для продвижения истории. Одни охотники могут нырнуть в охоту с головой. Других может потребоваться уговаривать, и если другие способы оказываются неэффективными, то прямое вмешательство Посланников может быть как раз тем, что вам нужно.

Представьте, что на персонажа напало «живое» тело его умершего брата. При реалистичном отыгрыше персонаж вряд ли сможет заставить себя сражаться с братом, несмотря на обстоятельства. Однако, если персонажу нужно защищаться, а игроку нужно оправдание для ответного удара, то вы можете включить вмешательство Посланников. Простого утверждения, вроде ЭТО ЛИШЬ ЕГО ОБОЛОЧКА, может быть достаточно для того, чтобы сопротивление стало приемлемым.

Довольно грубо использовать Вестников в качестве повествовательного эквивалента молота. Прежде чем прибегать к «богу из машины», отыщите способы мотивировать персонажей к продвижению к сюжетной цели через создание образов, страх, неведомую прежде смелость или необходимость понимания. Игроки ненавидят, когда их персонажей ведут на поводу. Однако, если вы используете повторные вмешательства Посланников так, чтобы мотивировать персонажей соответственно их личностям – как в примере выше – то вы восстановите баланс между ведением по сюжету и развитием персонажа.

Начальные грани

Если при создании персонажа выбираются все охотничьи Черты, то игроки знают свои грани ещё до начала игры. Если же игроки создают персонажей-людей, то они не знают, каких граней ожидать. В ходе наделения избранные не делают никаких сознательных решений по поводу выборы сил, которые они используют против монстра. Эти люди только что увидели истинную реальность; у них явно нет четкого представления о силах в их распоряжении.

Формулировка мотивации персонажа

Эффективным инструментом для закрепления выбранного игроком кредо или для помощи в выборе кредо в случае, когда игрок его не выбирал, является просьба к игрокам озвучивать мотивы персонажа в момент наделения. Вместо того, чтобы позволять каждому игроку тихо знать то, что вдохновляет его персонажа, попросите игроков объяснять, что стоит за каждым их действием. Таким образом, если потенциальный Провидец столкнётся с зомби, чтобы понять его – «Что ты такое? Откуда ты взялся?» – потребуйте, чтобы игрок объяснил вслух причины своего персонажа. Возможно, его персонаж раньше служил в армии, и ему всегда говорили, что делать, не объясняя причин. Когда приказы стали требовать, чтобы он убивал без видимых обоснований, он поклялся, что никогда больше не нападёт без доказательств вины.

Озвучивание мотивов при наделении поможет игрокам развить своих персонажей. Строки «Добродетель» и «кредо» в листах персонажа неожиданно начинают значить гораздо больше после объяснения с точки зрения происхождения персонажа.

Это упражнение также поможет выбрать кредо персонажам, которые до этого были лишь людьми. Почему персонаж уводит уязвимых людей к выходу, прочь от монстра? Почему персонаж встаёт лицом к лицу с тварью и требует от неё объяснений? Почему персонаж ищет вину или страх под безжалостной маской ночного охотника? Ответы игроков на эти вопросы помогут вам выбрать возможные кредо и дать персонажам силы при наделении. Даже если персонаж сбежит со сцены, а не вступит в схватку с монстром, кредо всё ещё можно выбрать, если будут объяснены мотивы персонажа. Сбежать, чтобы добраться до полиции или оружия – это уже что-то. Побег из-за того, что персонаж считает, что он должен выжить по другим причинам – к примеру, чтобы обеспечивать семью – не обязательно помешает ему получить кредо.

Основное правило таково: причины персонажей для действий должны напрямую проистекать из их прежней, обычной жизни. Не позволяйте персонажам действовать вне роли просто ради получения желаемого кредо. Человек, охарактеризованный как кроткий, не должен внезапно становиться наказанием господним. Человек, всегда стремившийся к объективности, не должен внезапно становиться категоричным. Постарайтесь, чтобы личности персонажей, их действия при наделении и назначенные кредо совпадали.

Исключение можно сделать для персонажей, чья жизнь радикальным образом меняется при наделении. Кроткий человек может обнаружить, что наделение неожиданно наполнило его энергией и уверенностью, которых ему всегда недоставало. Он не позволит себе больше мягкость. Он отстоит свою волю и личность, и теперь у него для этого есть силы. Такие коренные перемены личности приемлемы, если они объяснены вслух для группы и Рассказчика, и кредо должно быть выбрано или назначено соответственно им.

После определения кредо для персонажей советуем выбрать начальные грани для каждого персонажа. Если персонажи были созданы заранее, то просто выберете одну из граней с листа. Это и будет сила, которую персонаж проявит при наделении. А для персонажей-людей безопаснее всего будет назначить грань первого уровня из пути очевидного для персонажа кредо. Если персонаж напрямую нападает на существо, он может быть Мстителем, и вы можете назначить ему на эту сцену грань Мщения первого уровня Рассечение. Если персонаж бесстрашно подходит к монстру и без тени смущения спрашивает его, знает ли он, что является ужасающим, то персонаж может быть Невинным и может получить грань Невинности первого уровня.

Секрет в назначении граней для использования в прелюдии состоит в том, чтобы обеспечить для каждого персонажа что-то уникальное для использования против сверхъестественного. Каждый охотник должен быть способен на невероятное достижение, которое явно указывает на его изменение или усиление. Будущий Судья может различить поразительные детали в монстре перед ним и в месте действия в целом. Спаситель может

одной командой остановить существо. Мститель выпускает свой гнев через сокрушительные удары, на которые он никогда не был способен прежде.

Если два персонажа оказываются из одного кредо, припишите им разные грани первого уровня, если хотите, чтобы их первые действия в качестве охотников были вдохновляющими. Если два персонажа являются Судьями, то пусть только у одного будет первая сила пути Суда. Грань другого персонажа может быть выбрана из перечисленных на его листе. Или же – в случае персонажей-людей – ему может быть определена другая сила первого уровня. Вероятно, из другого пути той же Добродетели. В случае двух Судий выберете для второго грань из пути либо Мстителя, либо Защитника. Если у других персонажей в группе уже есть эти силы, то выберете силу из пути другой Добродетели. Второй Судья может обладать силой первого уровня Спасителя, Невинного, Мученика или Провидца.

Если определённая персонажу начальная грань не принадлежит его основному пути, постарайтесь, чтобы она, тем не менее, соответствовала его личности. Если Судья из примера выше холоден и расчётлив, его начальная грань, вероятно, будет принадлежать пути Защитника, Спасителя или Провидца, а не Мученика, Мстителя или Невинного.

Приписывание начальной грани не из основного пути персонажа также налагает определённые ограничения на дальнейший выбор Добродетелей и граней. Судье с силой Провидения первого уровня теперь нужно обладать очком в Добродетели Прозрение. Таким образом, распределение трёх очков Добродетели игроком теперь ограничено. Так что, если стартовая грань приписывается персонажу-человеку во время прелюдии, удостоверьтесь, что она привлекательна для игрока. Иначе вы навязываете его персонажу направление, в котором он может не хотеть идти.

Приписывание граней из других путей той же основной Добродетели ставит такую же проблему. Предоставляя персонажу-Судье грань Защиты первого уровня, вы ограничиваете выбор других сил для игрока. У него должна быть грань Суда первого уровня, так что у него остаётся только одно очко на приобретение ещё одной силы, если он вообще будет её приобретать.

Возможно, при определении кредо персонажей и стартовых граней лучше всего будет отводить каждого игрока в сторону. Объясните, к какому кредо, по вашему мнению, принадлежит персонаж, и какую грань вы хотите определить ему при наделении. Если игрок соглашается и считает, что выбор соответствует его персонажу, то вы можете продолжать. Если же игроку не нравится это направление, вы можете обсудить другие кредо или грани.

Проявление граней

То, как начальные грани проявляются в прелюдии, зависит от нужд вашего повествования. Нужен ли персонажам сильный толчок для противостояния монстру, или их нужно лишь осторожно направлять?

Персонажи, которых нужно побудить на действия против неведомого, могут явным образом проявлять свои способности, которые очевидно усиливают их. У Мстителя неожиданно появляется огненный меч, не обжигающий его руку. Это явно оружие, которое он может пустить в ход. Невинный может стоять прямо перед существом, но тварь не будет обращать на него внимания, словно его там и нет – или как будто он невидим! Хотя эти очевидные способности в обычной ситуации были бы шокирующими (и могли бы напугать персонажа больше, чем чудище перед ним), грани проявляются с чувством правильности, словно персонажам предназначено владеть ими, и они не могут сделать с ними ничего неправильного. Персонажи никогда не проявляли этих способностей, но они интуитивно понимают, что с ними делать. То, как персонаж интерпретирует это ощущение, основано на его собственных воззрениях или происхождении. «Вмешательство Божье», «Моя мощная воля сделала меня способным на исключительные деяния», или «Встреча с этим существом вызвала силы, которые есть у всех людей, им об этом просто неизвестно». В конечном счёте, конкретная форма

самоубеждения персонажа не имеет значения. У него просто есть поразительная способность, и он узнаёт о ней в присутствии сверхъестественного.

Персонажи, которых бы точно напугали свои собственные силы, или которым не нужны явные эффекты, чтобы действовать, могут проявлять свои грани менее заметно. Силы не эффектны или вызывающи. Они сдержаны, возможно, даже неуловимы, но, тем не менее, они производят полноценный эффект. К примеру, Рассечение может быть активировано и использовано при размахивании доской. Атака будет крайней мощной, что, возможно, удивит персонажа, но она не будет «магической». Аналогично, Угрозы можно использовать, чтобы остановить монстра. Спасителя может удивить результат, но ничего особо очевидного не произойдёт. Использующие слабо выраженные грани охотники в курсе, что они могут делать странные вещи, но они не владеют «суперсилами». Истинное понимание их способностей приходит со временем и в течение охоты.

Другой повествовательный инструмент, который вы можете использовать для введения граней – это развязка. В ходе прелюдии персонажи сталкиваются с чудовищным существом. Они действуют, демонстрируя свои грани и разбираясь с тварью. Без каких-либо вопросов. Грани используются как само собой разумеющееся, словно персонажи работали с ними всю свою жизнь. Только после финала персонажи осознают значительность произошедшего – они проявили невероятные способности. «Как такое возможно? Откуда пришли эти силы? Чем же я стал?» Все эти вопросы получают ответы в дни и недели, последующие за наделением, когда персонажи свыкаются с навязанным им новым миром.

Во время прелюдии игроки не заявляют об активации сил. Вместо этого грани для персонажей включают Посланники. Игроки могут делать броски на использование граней – и даже могут вложить очки Убеждённости в броски, чтобы отразить драматизм с игромеханической стороны – но ответственность за призыв странных сил лежит скорее на истории, которую вы рассказываете, чем на бросках инициативы и ходах боя.

Свидетели

Столкнувшись со зрелищем носящихся туда-сюда, нападающих на что-то и поднимающих шум людей – не говоря уже о присутствии сверхъестественного существа – большинство нормальных людей сбежит с места наделения. Те, кто не смогут или не будут убегать, упадут без сознания, начнут бормотать и пускать слюни, или просто не смогут осознать, что что-то происходит. И даже если они что-то заметят, то впоследствии ничего не вспомнят.

Очевидно, что охотники не относятся к таким людям. Их избрали и даже направили, чтобы они находились в нужном месте в нужное время, и им показали сверхъестественное таким, как оно выглядит на самом деле. Тех, кто решает что-то с ним сделать, наделяют.

Но есть и другой тип людей, созданный или изменённый наделением охотников. Эти люди – вероятные охотники. Эти люди также оказались в правильном (или же не в том) месте в правильное время, с позволения Посланников. Но из-за недостатка духа, храбрости, самосознания или воли они не реагируют на неведомое. Вместо того, чтобы разобраться с проблемой существования монстра, эти люди просто стоят и наблюдают за всем, что происходит. Они видят существо. Они видят охотников и их грани. Они запоминают всё, что видели и слышали. Они просто ничего не делают.

Результат известен в формирующихся охотничьих кругах как свидетели: люди без граней, но столкнувшиеся с истиной Мира Тьмы при наделении других людей. У свидетеля нет второго зрения или защиты от сил монстров, контролирующих тело и разум. Однако, они полностью, мучительно и с ужасом осознают, что монстры существуют. И самое худшее – после неудавшегося наделения свидетель не сможет снова увидеть или почувствовать монстров, если только он не будет активно их искать. Они могут быть повсюду, притворяясь кем угодно – и если существо, случайно или намеренно,

не раскроет себя, то свидетель никогда не узнает, чем являются эти существа, или с чем он имеет дело.

Свидетели редки, даже ещё более редки, чем охотники; у большинства потенциальных избранных достаточно духа, чтобы заработать свои силы. Свидетели не рождаются при каждом наделении, но они существуют. У персонажа может быть Дополнение Свидетели, указывающее, скольких «неудавшихся охотников» он знает. Эти люди могли быть созданы при его наделении, или он мог связаться с ними по ходу охоты.

В основном свидетели являются союзниками охотников. Именно они способны поддержать охотников, поскольку обе группы разделяют одно и то же знание. Если свидетели запоздало почувствуют необходимость присоединиться к охоте, то они смогут обеспечить охотникам помощь, ресурсы, оружие и информацию. Но мало кто из них готов рискнуть своей жизнью, если только к этому не подтолкнут раскаяние или депрессия, стимулированные их пробуждением.

Даже если ни у одного персонажа в вашей группе нет Черты Свидетели, вы всё равно можете включить некоторых из этих людей в наделение персонажей, чтобы ввести дружественных (или антагонистичных) персонажей по своему усмотрению. Свидетели предназначены быть персонажами Рассказчика, а не игроков.

Судьба монстра

Посланники организуют встречу наделённых людей и монстра, результатом чего является какое-либо столкновение. Это может быть битва, допрос или попытка вернуть существо в круг людей. События этой встречи зависят от призвания персонажей и представляемой существом опасности. Монстры, которые обычно раскрываются – слабые, неопытные, раненные и уязвимые, или просто неразумные – так охотникам проще будет с ними разобраться.

Так что то, что станет со встреченным в прелюдии монстром, зависит, по сути, от того, как его воспримут персонажи, и спровоцирует ли он их на атаку или сможет с ними договориться. Дело в том, что наделение не приводит автоматически к сражению. У заботливых и любопытных людей есть более важные дела, чем причинение вреда, и ваше существо должно быть в состоянии принять их инициативу, чтобы создать возможности для отыгрыша. Конечно, шатающийся труп мёртв и, возможно, следует к своей нечистой цели, но он помнит жизнь и не обязательно хочет убить каждого. Вампир мог измениться недавно, и он, возможно, ещё борется за свою нравственность – испытывая при этом жажду человеческой крови. Призрак, возможно, просто желает упокоения, но изливает своё раздражение в качестве полтергейста. Персонажи даже могут помочь существу во время наделения, приобретя, возможно, союзника в борьбе против множества других, менее дружелюбных существ.

Будьте готовы к различным непредвиденным обстоятельствам при наделении персонажа. Создайте короткую историю, через которую персонажи смогут пройти, если решат работать с монстром, а не против него. А если персонажи сразятся с монстром, то будет ли битва повествовательно рассказана вами с учётом вклада игроков, или это будет традиционная сцена боя с использованием правил? Будет ли монстр сражаться до «смерти», или его отгонят раньше? Является ли тварь мыслящим существом со своей собственной целью или неразумной сущностью? Является ли убийство назойливых людей для неё приоритетом? Предпочтёт ли монстр исчезнуть, а не сражаться?

И если существо уничтожить, то что от него останется? Прах? Труп? Ответ зависит от того, насколько сильно вы хотите усложнить жизнь персонажам на ранних стадиях их перерождения. Как они смогут объяснить то, что стоят над расчленённым трупом, а их руки окровавлены – но само тело уже недели как мертво?

Смена кредо и граней

После отыгрыша своего персонажа в прелюдии игрок может обнаружить, что выбранные при создании персонажа кредо или грани не подходят направлению, в котором его персонаж теперь продвигается. Вам придётся решить, могут ли персонажи менять кредо и грани после наделения. Если подумать, избранные не просили о наделении. Они не просили показать настоящий Мир Тьмы. Но их всё равно с ним столкнули, и неизвестные силы навязали им сверхспособности. Возможно, игроки не смогут изменить выбранные ими кредо или грани; это то, чем одарили их Посланники.

Или же вы можете позволить изменение граней и кредо, пока основная часть хроники не сдвинулась с места – сразу после рассказа прелюдии. Возможно, новосозданный охотник весьма податлив для рук Посланников, и его можно переделать так, как они решат нужным. Возможно, собственная личность или воля персонажа может объединиться с влиянием Вестников так, чтобы развиться в такого охотника, каким персонаж в итоге станет. Хотя в прелюдии персонаж мог проявить Рассечение, теперь эта сила его оставила, несмотря на проявление других. В вашей истории возможно использование любого или всех из этих объяснений смены кредо или граней. Только завершите любые такие изменения к началу первой настоящей игровой сессии. Личности охотников фиксируются, только когда они, наконец, делают сознательные усилия по поиску монстров.

Вообще говоря, корректировка кредо, Добродетелей и граней является довольно обычным делом, когда игроки начинают прелюдию с персонажами-людьми. Игроки знают обыденные личности своих персонажей. При раскрытии монстра они реагируют соответственно этим личностям (или согласно любым личностным изменениям, порождённым наделением). Вы можете определить кредо и начальные грани для персонажей и оставить их; Вестники сказали своё слово. Или вы можете позволить игрокам изменить ваши решения после прелюдии. Возможно, игроку кажется, что его «Защитник» скорее является Мучеником. Возможно, Невинный отыгрывал Провидца. Распознание может оказаться более подходящим, чем Освидетельствование.

Все подобные изменения должны быть проверены вами. Они должны соответствовать человеческим личностям персонажей. Радикальные изменения личности – и кредо – должны быть оправданы историей. Если вы не убеждены, не соглашайтесь на изменения. Не позволяйте своим игрокам менять персонажей просто ради их усиления.

Завершение

К концу прелюдии игроки представили себя на месте персонажей, отыграли события из жизни обычных людей. Затем, без предупреждения, персонажи сталкиваются с ужасающим откровением: монстры существуют. Наделённые реагируют на увиденное и борются с существом. Они демонстрируют поразительные способности. Их глаза видят мир, который они и не смели представить. Жизни персонажей никогда не станут прежними; они станут кошмаром наяву.

Прошла большая часть вашей прелюдии, но как вы её закончите? Персонажи сразились с ужасающим существом. Представятся ли они после этого небрежно друг другу: «Привет, я Дейв. Судя по твоим силам, ты, должно быть, наш Мститель!»? Ради Бога, нет, конечно же!

Теперь игрокам ещё больше, чем раньше, необходимо забраться в разумы их персонажей, чтобы решить, как они отреагируют на всё произошедшее. Пыль осела. Настала тишина. Персонажи только что видели и делали вещи, которые не должны были быть возможными. Возможно, между ними лежит мёртвое существо – неопровержимое доказательство того, что случившееся действительно случилось. Теперь настало время, когда персонажам и игрокам нужно попытаться найти во всём этом смысл – или же не найти никакого.

Чтобы поместить себя во что-то хотя бы отдаленно напоминающее аналогичный контекст, вспомните о драках, в которые вы могли влезать ребёнком в школьные времена. Или вспомните виденную вами драку. Сцена, в конечном счёте, сводится к ярости. Удар. Пинок. Укус. Удар. Вложи всё в победу, в причинение большего урона, чем было получено. Всё, чтобы стать победителем. Все дети смотрели, скандировали и улюлюкали: «Давай, вали его!», но на самом деле они просто хотели увидеть насилие. Неважно было, кто победил.

Когда драка на детской площадке заканчивалась, неуютная тишина возникала среди бойцов и толпы. Был стыд за причинение боли, стыд за проигрыш и стыд за наблюдение за всем этим. Все расходились разными путями, пытаясь избегать внимания и последующей тревожащей пустоты.

Хотя опыт охотников более зрелый и гораздо более подавляющий, ощущения, вероятно, те же самые. Большинство людей после наделения оставили бы место действия. Сбежали. Попытались бы отрицать произошедшее. Отказывались бы верить в то, что они делали и видели. Они бы попытались продолжить свою обычную жизнь, но не смогут.

Финал вашей прелюдии может принять любую форму, какую вы и ваши игроки захотите, но не забывайте, что персонажи всё ещё люди. Они не приспосабливаются сразу же к странным силам, чудовищным видениям или таинственным голосам. Самой подходящей развязкой для прелюдии **Охотника** будет отсутствие какой-либо развязки. Наделение – начало новой жизни для персонажей. Эта история – всего лишь начало. Персонажи могут сбежать с места события и попытаться отстраниться от него, но воспоминания и последующие видения настаивают, что мир больше тот, каким был. Персонажам придётся приспособиться или потерять свой разум.

Таким образом, у прелюдии нет удовлетворительной развязки, поскольку она невозможна. Персонажи молятся о том, чтобы не пошли разговоры о том, что они сделали, и что это больше ни к чему не приведёт. Надеемся, что такой подход спада событий окажется достаточно нервирующим, чтобы игроки прониклись чувствами персонажей и задумались, подобно их персонажам, что может произойти дальше в жизни наделённых.

Символическое наделение

Основываясь на том, насколько непосредственной вы хотите сделать роль Посланников в вашей хронике, и насколько резким вы хотите изобразить наделение персонажей, вы можете воспользоваться символизмом для передачи значимости события. Чтобы создать псевдо-сверхъестественную игру по **Охотнику**, во время прелюдии опишите различными способами последователей трёх основных Добродетелей: Ревнители окутаны пламенем, Милосердные залиты светом, а Провидцев хлещут ветра. Эти три образа безошибочно подчёркивают значительность наделения – что какая-то потусторонняя сила вмешалась в жизнь персонажей, одарив их божественными или неземными силами. Эти три образа наделения также помещают персонажей в соответствующие основные Добродетели и создают чёткое разделение между ними, упрочняя уникальность различных охотников.

Символический подход к наделению поможет игрокам и персонажам понять, что с ними происходит нечто поразительное и тревожащее. При этом, когда окажется, что огонь, свет или ветер никому не причиняют вреда, и появится очевидный монстр, символизм поможет противопоставить персонажей существу и подчеркнёт необходимость разобраться с отродьем.

Наполненное символизмом наделение является идеальным вариантом для начинающих игроков или для тех, кого раздражает неопределённость ролей персонажей. Праведность миссии персонажей выглядит очевидной, и теперь персонажам нужно лишь решить, как выполнить их личные миссии, что является повествовательным эквивалентом выбора кредо.

Недавно наделённые

Следующий за наделением охотников период является, возможно, самым сложным в их новой жизни. Конечно, последующие месяцы и, вероятно, годы будут наполнены трудностями – дни и ночи будут посвящены преследованию сверхъестественных существ, в борьбе будут потеряны друзья, семья отдалится, а охотники, вероятно, будут терять конечности и жизни. Однако, проблемы, с которыми сталкивается опытный охотник, не сравнятся с теми, с которыми приходится разбираться недавно наделённому. Опытный охотник прошёл свою сложную стадию формирования. Он считает, что знает свою цель, он осведомлён о своих слабостях, у него есть приёмы для использования против врага, и у него есть поддержка, которую он может позвать на помощь. У охотника-новичка нет таких преимуществ.

Дни, недели и даже месяцы после наделения либо сделают из человека охотника либо сломают его. Именно в этот период избранным необходимо разобраться с искажённым, извращённым миром, в котором они неожиданно переродились. Монстры – это реальность, а не фантазия. Они прячутся в тёмных, скрытых местах, куда люди не могут или не будут заглядывать. Эти существа управляют обществом, политикой, религией и культурой. Они дергают за ниточки, чтобы обеспечить реализацию своего испорченного видения вещей.

Сколько бы не старался избранный закрывать свои глаза и разум для увиденного и узнанного, сколько бы они не цеплялся отчаянно за свою пустую прежнюю жизнь, он не может отрицать правду. Куда бы он ни посмотрел – на улице, на работе, в церкви, на влиятельных постах – везде монстры скрываются в тенях или маскируются под обычных людей. Они таятся, крадутся и скользят, играя в свои игры с жизнями ничего не подозревающих людей и насыщая свои жуткие аппетиты человеческими страхом и плотью.

И что хуже всего – невежественные массы понятия не имеют о правде. Более того, они не могут её узнать, поскольку губительные силы и сокрушительная ложь уничтожили способность обычного человека к осознанию истины. Толпу не просветят даже публичные демонстрации невероятных сил или ужасных чудищ. Она просто отвернётся, или усилия охотника замнут, а о его существовании станет известно настоящим сильным мира сего.

И обратиться недавно наделённым не к кому. Семья и друзья постараются терпеть их странные истории и поведение, но в итоге их будет заботить психическое здоровье охотника. Коллеги будут косо на него смотреть, когда он начнёт маниакально вести себя, а потом и вовсе прекратит показываться на работе.

Если охотник сможет вынести ношу своего знания и кажущуюся бессмысленность своего существования, то он может в итоге осознать, что единственные, к кому он может обратиться – это другие люди с той же ношей. Конечно же, он не может быть единственным таким. Его первым вариантом может быть поиск людей, которые были с ним той судьбоносной ночью, тех, кто остался и сражался или договаривался или планировал. Возможно, он отправится на поиски других, прочёсывая улицы, оставляя за собой следы, выискивая в газетах странные события или просматривая Интернет в надежде найти информацию о своём «состоянии».

Большинство охотников может игнорировать ужасную правду или сопротивляться ей лишь недолгое время, после чего им приходится что-то с нею делать. Они не смогли отвернуться в ночь своего наделения, и теперь им приходится обращать свой взгляд на то, что крадётся в тенях. Рано или поздно, в компании других избранных или в полном одиночестве, охотник перейдёт к противостоянию виденным существам. Он может намереваться вернуть им человечность, чтобы спасти себя, понять их, чтобы он мог понять себя, или стереть монстров с лица Земли, чтобы отомстить за то, что они с ним сделали.

Если охотнику повезёт, то он переживёт свою первую преднамеренную встречу со сверхъестественным. Он научится быть разумным, осторожным и изобретательным. В

результате получится опытный охотник, стремящийся к спасению и защите человечества и мира.

Повествование историй об охотниках-новичках

Предшествующая цепочка событий типична для охотников, стремящихся осмыслить свою миссию. Многие умирают при этом и так и не узнают, для чего всё это было или что им предполагалось достичь. Если выживают персонажи вашей труппы, то вам предстоит описать трудности, одиночество, замешательство и одержимость, через которые они проходят, и, возможно даже, триумфы, которые они отмечают. Это нелёгкая работа. Вы изображаете развитие человека, которое должно происходить в течение значительного периода времени; ко времени своего первого настоящего «приключения» наделённые не становятся суперохотниками. Чтобы хорошо играть в этой игре, от охотников требуется время, сосредоточенность, удача и умения, но даже тогда трудности их дела не всегда ослабевают. Друзья по-прежнему умирают, потерянная любовь остаётся потерянной, а монстры, кажется, никогда не заканчиваются.

На следующий день

Сразу следующий после наделения период с лёгкостью можно назвать самым сложным, ведь у наделённого есть бесчисленные вопросы и ни одного ответа. При этом источник их страхов – монстры – виден повсюду. Вы можете описать «паузу» между наделением персонажей и их первой традиционной историей парой способов. Можно по очереди объяснять каждому игроку страдания, которые его персонаж перенёс, пытаясь объяснить и примириться с событиями той ночи. Относитесь к этой сессии как к расширенной прелюдии, на которой рассказывается, что персонажи постоянно видят монстров, несмотря на все свои попытки игнорировать или избегать их. Позвольте игрокам определять курс действий – что делать при встрече с ещё одним существом, признаваться ли в своих действиях семье или властям, цепляться ли за прошлую жизнь – но напоминайте им, что персонаж всё ещё предположительно обычный человек; для резни пока что может быть слишком рано.

Персонаж становится всё более параноидальным, опасаясь, что существа тоже могут видеть его. Он опасается, что события его изменения всплывут снова, преследуя его, что полиция (или кое-что похуже) проследит след до него – и закончит то, что он начал.

Семья и друзья начну беспокоиться, отдаляться и, возможно, даже уйдёт со сцены, что персонаж может и не осознать. Повседневные заботы его прошлой жизни – работа, счета, встречи и, возможно, даже дом, машина или занятия – станут бессмысленными перед лицом голой правды. Прежняя жизнь, вероятно, развалится на части, если только персонаж не сущий камень и не сможет уравновесить свои старые и новые образы жизни (и игрок убедит вас, что это вообще возможно). В конечном счёте, позвольте игрокам решать, насколько плохо пойдут дела у его персонажа, основываясь на его личности. На вас лежит обеспечение реалистичного развития. Знание о тварях, правящих миром, и поддержание прежних отношений и обязанностей могут просто оказаться несовместимыми.

Другой подход к рассказу о падении недавно наделённого – начальные истории вашей хроники. Возможно, первые эпизоды будут не столько о сражениях со сверхъестественным, сколько о примирении с его существованием. На этих сессиях монстры могут даже никогда не появляться, по крайней мере, не в боевых столкновениях. Игроки просто отыгрывают падение своих персонажей и, возможно, их отчаянный союз. События на работе кажутся бессмысленными. Босс становится раздражительным. Супруга или близкий человек не понимают, в чём дело, а потом злятся, когда персонаж не может выйти из своей депрессии. Деньги заканчиваются. Еды не хватает. А в то же время в укромных местах прячутся монстры, наблюдая и выжидая. Кроме того, есть голоса, мелькающие предупреждения и ужасные сны, напоминающие персонажу о правящей ночью скверне.

Я слышал послание

Общение с Посланниками резко спадает после наделения. Вестники организуют все элементы для создания их воина, а потом бросают его к волкам, чтобы проверить, достоин ли он. Но это не означает, что Посланники совершенно молчаливы в первые дни жизни охотника. Посланники скорее действуют так, чтобы не дать недавно наделенному шансы скрыться от истины. Когда один из избранных пытается игнорировать то, что он сделал на прошлой неделе, Вестники напоминают ему в форме ощущений, посланий и образов. Их цель состоит в том, чтобы вытащить его из панциря и заставить бороться за выживание.

Сообщить охотнику о монстре или подозрительных обстоятельствах так, чтобы избранный не мог не расследовать это – обычная стратегия Вестников. Персонаж, читающий колонку в газете о своём собственном наделении, может увидеть: «На данный момент полиция признаёт, что у неё нет никаких зацепок по странным событиям 14 сентября. Известно, что у инспектора Вейца ПЕШКА ТЬМЫ ИЩЕТ ТЕБЯ есть необъявленные теории насчёт виновников…» Конечно, сверхъестественное послание исчезнет в следующее же мгновение, но знака будет достаточно, чтобы стряхнуть с персонажа отрицание, особенно, если оно намекает на его возможное обвинение в преступлении или раскрытие.

Используйте такое общение с Посланниками, чтобы вдохновить персонажей на действия, в том числе и в первые дни после наделения. Если власти в союзе с монстрами, и их агенты ищут персонажей, то, возможно, наделённым нужно что-то с этим делать – залечь на дно, попросить помощи от других из тех, кто присутствовал той ночью, или раскопать что-нибудь, что можно использовать против врага. И здесь лежит основа для ваших первых настоящих историй по **Охотнику**.

Друзья по несчастью

В конечном счёте, недавно наделённый может найти утешение в своём мучительном существовании только у других охотников, тех, кто знает, что происходит, кто может подтвердить то, что он видел, и что новичок не сошёл с ума. Большинство охотников наделяется группами, формируя, таким образом, «отряды» солдат. Начинающие охотники в своей подготовке к войне, вероятно, прежде всего обратятся к этим людям из группы. Возможно, самым простым способом найти товарищей-наделённых будет возвращение на «место преступления». Это может занять дни и ночи, но охотники, которые хотят найти своих товарищей по несчастью, скорее всего найдут их там, поскольку у других из группы появится та же мысль.

Но есть и другие способы обнаружения охотников, которые позволяют найти не только тех, кто был наделён вместе с персонажем. Код охотников – язык, который избранные узнают интуитивно. Персонажи могут не совсем понимать, что они чертят, набрасывают или карябают, но эти символы со временем обретают смысл и значимость, особенно когда охотник-новичок находит эти символы, которые нарисованы баллончиком с краской на стенах города, включены в логотипы и штампы, или размещены на сайтах. Охотники используют эти символы, чтобы отметить своё присутствие поблизости, своего рода знак «требуется работник» для наделённых. После опознания пометки или просьбы о помощи то, когда охотники настороженно встретятся друг с другом и, возможно, заключат союз, станет лишь делом времени.

Некоторые суицидальные или безрассудные наделённые известны тем, что начали охоту сразу же, намереваясь понять, чем они стали, через испытание огнём, или же отчаявшись положить конец своим страданиям. Тех, кому повезло, находит не враг, а другие охотники, совершающие собственное патрулирование – возможно, даже те избранные, которые присутствовали на собственном наделении персонажа.

Также известно, что Посланники воссоединяют охотников, созданных на одной сцене. Каждый из персонажей получает своё видение, сообщение или принуждение, которые дают им причину сойтись в том же месте или разобраться с одной и той же последовательностью событий. Предположим, убит ребёнок. Все персонажи с ним связаны – один его учитель, второй его сосед, а третий его родственник. Персонажи

подозревают насильственную смерть самого худшего рода и начинают копать. Их усилия приводят к одинаковым выводам и к друг другу. Когда эти люди сходятся снова, как в тот ужасный раз, кажется очевидным, что судьба заготовила нечто для них всех.

И, конечно же, есть Интернет. Сеть со временем становится основным средством связи охотников, поскольку они используют его для изучения своего врага и самих себя. Сайт hunter-net является основным местом встречи охотников, но он ещё только начал развиваться. Его создатель, Свидетель1, совсем недавно основал сайт и хорошо осведомлён, что сайт скомпрометирован теми же самыми существами, которых преследуют охотники. Тем не менее, этот сайт и подобные ему продолжают своё существование, несмотря на взломы и пагубные вторжения. Сайты охотников словно живут своей собственной жизнью в сети, где человеческих сознаний, творчества и общения столько, что хватит на всех.

Недавно наделённые, заходящие на сайты охотников, находят спасение, которого так отчаянно желали – доказательство, что их опыт был реальным (явно обоюдоострое откровение). Несмотря на опасность возможных ловушек, в сети охотники могут совещаться и объединяться в своём походе – во плоти или чисто через электронные посредники.

Как бы начинающие охотники ни находили союзников – если находят – когда они найдут силу в количестве или в себе самих, вы можете официально начинать вашу хронику.

Проявление других граней

В прелюдии охотники обычно проявляют одну или, самое большее, две грани. Но у них могут быть и другие силы, выбранные игроком при создании персонажа или после завершения прелюдии. Охотники обычно узнают, что способны на ещё большее число трюков, в последующие после наделения дни (факт, который лишь усугубляет их страх и замешательство). Вы можете включить обнаружение этих сил в ваше описание событий после прелюдии или добавить его во вступительные короткие истории.

Охотники могут осознать или обнаружить, что они способны на большее, различными способами. Они могут просто почувствовать после наделения, что глубже лежит ещё больше способностей, только и ждущих, чтобы их призвали. Сильная концентрация, кошмары или предварительные попытки охотиться могут выявить эти грани. Силы также могут проявиться случайно. Шок, внезапная боль или эмоциональный всплеск могут запустить прежде неизвестные способности. Очередное сверхъестественное зрелище может вызвать неожиданное срабатывание грани. Внезапно увидев существо на своём рабочем месте, персонаж может активировать силу, несмотря на незнание об этой способности. Будет ли он использовать эту силу, зависит от персонажа, но у публичного использования могут быть негативные последствия.

Даже если у начинающего персонажа больше нет граней для обнаружения, уже известные ему грани также могут проявиться в любых из указанных выше обстоятельств. Контроль над гранями приходит через экспериментирование с ними для определения их параметров и ограничений. Как и в случае любого оружия, охотник, который не знает, как управлять своими гранями, представляет такую же опасность для себя и беззащитных людей, как и для врага.

Конечно, вы можете захотеть взять недавно наделённых персонажей из огня и бросить их в полымя. Неожиданные грани могут не развиваться – а старые не появляться вновь – до тех пор, пока персонажи не начнут активно участвовать в борьбе против сверхъестественного. То есть вы можете держать игроков и персонажей в неведении об их способностях, проливая на них свет, только когда жизни охотников под угрозой; их силы проявляются только ради выживания. Этот подход учит суровым урокам, но он также создаёт напряженную атмосферу неизвестности. Охотники не осведомлены не только о существах, но, по большей части, и о себе самих. Представьте попытку осмыслить новую реальность, когда вы даже не можете осмыслить то, кем или чем вы являетесь.

Поддержание хроники

Персонажи игроков прошли через прелюдию и наделение. Столкнувшись с жуткими истинами и тайными обитателями этого мира, а также столкнувшись с горьким фактом, что человечество в целом не способно осознать опасность, наделённые разыскали друг друга. На своей первой встрече они могли просто подбадривать друг друга и подтверждать своё собственное здравомыслие. Но со временем, после постоянных видений и встреч с ходячими воплощениями злобности, персонажи решат остановить творящееся вокруг них зло. Они должны отбросить свои страхи и, возможно, даже человечность, чтобы устранить сверхъестественные преступления против человечества. И вот тогда персонажи по-настоящему начинают свою охоту. И вот тогда по-настоящему начинается ваша хроника по **Охотнику.**

Оставшаяся часть этой главы затрагивает идеи, темы и концепции, связанные с созданием и рассказыванием историй. Если вы опытный и настоящий Рассказчик, то у вас уже есть собственный подход и стиль. Но есть ещё нерассмотренные вопросы, которые по-настоящему уникальны для ведения хроники по **Охотнику**; ситуации, о которых вы, возможно, и не задумывались, но которые могут встретиться в ваших играх.

Удерживание персонажей вместе

Когда Посланники наделяют людей, они не проверяют человеческие интересы, этику или совместимость, они просто дают силы тем, у кого есть потенциал, необходимый для противостояния неведомому. Вестникам нужны орудия против чудовищных мучителей человечества. Поладят ли эти «орудия» – неважно, имеет значение лишь миссия.

Хотя точка зрения Посланников холодна и равнодушна, у их бесцеремонности есть прочное основание. Охотники нуждаются друг в друге. Каждый из наделённых обладает определёнными силами для использования против ночи. Некоторые избранные способны распознавать зло и отличать его от добра (или от отчасти добра, если такое возможно среди монстров). Другие несут жестокое возмездие отродьям. А третьи находят достойных среди орды врагов, чтобы спасти их и, возможно даже, обратить против их бывших союзников. Наконец, у некоторых охотников есть сила и проницательность для того, чтобы заглянуть за еженощную борьбу и понять, кто побеждает в войне, почему в ней нужно сражаться и в каком направлении её нужно направить. К сожалению, ни у одного охотника нет всех этих способностей. Ни один охотник не может вести войну в одиночку и ожидать, что будет иметь дело исключительно с падшими существами. Ни один охотник-одиночка не может надеяться отделить всех кающихся от проклятых. Ни один охотник не может и надеяться идти против течения в одиночку. Без этой разносторонности, ни один охотник не может надеяться, что сможет выжить без кого-то, кто прикроет ему спину. В количестве есть сила. Вместе охотники выстоят, порознь они падут.

Охотникам также нужно держаться вместе из-за того, что им приходится разделять свои ресурсы. Избираются люди из всех слоёв общества, с самыми разными умениями, информацией и контактами. Все эти ресурсы приходится использовать в ходе охоты, и если у наделённого их нет, он становится уязвим в своём противостоянии отродьям. Охотник с друзьями среди полиции и, может быть, даже политиков, важен из-за влияния, которым обладает. Механик бесценен за перевозку, которую он обеспечивает, за быструю починку, которую он может произвести с машиной для побега, когда нападают толпы зомби, и за возможность ремонтировать снаряжение, которое может быть повреждено. Член банды незаменим за его знание улиц – вражеского двора и поле боя. Он также может приобретать оружие и знает, как его использовать. Любой из этих людей, охотясь в одиночку, долго бы не продержался. Рано или поздно, ему понадобится доступ к умениям, информации или контактам, которым он не обладает, но обладают другие.

Кроме этого, охотники нуждаются друг в друге по самой, наверное, простой причине из возможных: чувство причастности. Быть наделённым, знать правду о реальности посреди моря слепых к ней людей – это делает охотников изгоями и чужаками. Если они

не прожили свою прежнюю жизнь таким же образом, то переживаемое ими чувство отчуждения станет их главным противником. Монстров можно уничтожить, но может оказаться невозможным сопротивляться одиночеству. Поэтому охотникам необходимо тянуться друг к другу – какими бы опытными они ни были, какими бы мощными их грани не стали бы. Монстры, смерть и изоляция остаются всё такими же пугающими, каким бы умелым охотник не был. Поэтому избранные держатся вместе, просто чтобы напоминать себе о своей самоценности и человечности.

Те наделённые, которые с головой бросаются в их личную миссию, те, кто отмахиваются от своих уязвимостей и живут только ради одной охоты – они теряют соприкосновение с человечностью. Для некоторых охотников такая склонность является результатом присущего им нигилизма или отвращения к себе. Такое поведение обычно проявлялось и раньше, но теперь оно усугублено, чтобы соответствовать раскрытому Миру Тьмы. Но эти персонажи всё ещё люди – во что бы они не верили – и у них может быть какая-либо слабость или проблеск надежды. Хотя эти избранные могут избегать контактов с людьми или работы с другими охотниками, рано или поздно они обычно решаются на подобное, даже если для этого к ним должны прийти другие охотники.

Другие наделённые отрываются от жизни по причине того, что они буквально прекратили быть людьми. Персонаж, чьё значение основной Добродетели поднимается довольно высоко, начинает воплощать цели и убеждения Посланников, а не свои собственные. Процесс начинается с развития психоза у охотника с высоким значением Добродетели. Но когда значение основной Добродетели персонажа достигает 10, он во всех отношениях становится следующей к цели машиной. Прежние ценности, любимые, надежды и мечты больше ничего не значат. Только охота и принципы основной Добродетели персонажа имеют значение. Персонаж занимается охотой согласно заповедям своего кредо – Судьи, возможно – учитывая цели своей Добродетели – например, уничтожение врагов – но делает это способами, непостижимыми для «низших» охотников. Для этого Судьи стремление к высшему благу может означать убийство людей и монстров, чтобы обеспечить уничтожение монстров. В конце концов, разве при этом не будет достигнуто высшее благо для человеческой расы в целом? Мученик с Милосердием 10 может считать, что в охоту должен вкладываться каждый, и «набирать добровольцев» среди людей, которые будут жертвовать собой. Невинный может обратить внимание на все виды порчи, и сверхъестественной и нет. Возможно, обычных людей они больше не будут терпеть, если их тела и разумы не на правильном месте.

Такой охотник-экстремист только кажется человеком: его разум и душа уже вышли за пределы человеческого. Более того, он зашёл настолько далеко, что другие охотники могут почувствовать необходимость убить его, подобно остальной части неведомого. Такой персонаж становится практически повествовательным инструментом, возможным врагом для других персонажей, тайной, касающейся того, что лежит в конце одержимости охотников, и предупреждением о том, что иногда нужно остановиться. Если вы думаете, что игрок в силах справиться с реалистичным и убедительным отыгрышем такого персонажа, то вы можете оставить его у игрока. Напряжение, которое появится между ним и остальными персонажами труппы, определённо будет драматичным, поскольку они попытаются понять или примириться с сумасшедшим среди них, а он просто будет пытаться понять их (или даже не будет и пытаться).

Так чему же учит пример экстремистов других охотников? Оставайтесь собой. Помните, ради кого и чего вы охотитесь, и не упускайте эти ценности из поля зрения. Прежде всего – сохраняйте свою человечность. Будьте среди людей, чтобы не забывать о скромности. И будьте среди других охотников, чтобы обеспечить передачу этих уроков и им тоже.

Так что, когда между персонажами возникают трения из-за решений, целей, расы, культуры, гендера, гендерных предпочтений или просто базовых ценностей, напомните персонажам, почему им необходимо держаться вместе. Столкните отдельных персонажей

с монстрами, с которыми они не смогут разобраться в одиночку. Возможно, для противостояния существу будет крайне важна информация или способность, которой обладает другой член группы. Повторное объединение может стать естественным исходом. Разрозненные охотники могут не вынести мучительной изоляции и отчаяния. Смерть члена семьи может показать, что охотник на самом деле не может вернуться домой, по крайней мере, не в его «естественный» дом. Его «приёмный» дом – другое дело. Или же одинокий охотник может пересечься с настоящим наделённым-экстремистом, охотником с настолько искажённым видением войны, что оно непостижимо для персонажа. Какое-то время компания сумасшедшего может быть удобной, но когда она спрашивает неприемлемую цену с персонажа или беззащитных людей, «бывшие» союзники могут показаться не такими уж и плохими. Фактически, ему, возможно, придётся противостоять этому безумцу.

В таком случае, удерживание ваших персонажей вместе в течение хроники на самом деле не является такой уж проблемой. Игроки и персонажи обычно осознают необходимость союза, когда видят бездну, которой является охота в одиночку. Большой мир оказывается опаснее и более ошеломляющим, чем простые различия с другими наделёнными.

Введение новых охотников

Рано или поздно, персонажи игроков отбрасываются, становятся инвалидами, истощаются эмоционально или ментально, или умирают. Таковы факты жизни – и смерти – охотника. Это означает, что игроки создают новых персонажей. Кроме того, к вашей труппе могут присоединиться новые игроки. В обоих случаях вам нужно ввести новых персонажей. К счастью, у **Охотника** нет уровней опыта или факторов относительной силы, которые надо учитывать; монстры достаточно распространены, чтобы любого из них можно было встретить где угодно. Охотники не выбирают цели для противостояния, основываясь на сложности (ну, по крайней мере, большинство охотников). Они реагируют на всех существ, одни из которых неразумны или слабы, а другие – могущественны и смертельны. Дело в том, что в реальности древних воплощений зла по-настоящему могущественные враги являются угрозой для всех охотников, независимо от граней и информации охотника.

Так что вводите новых охотников в вашу хронику, когда захотите или когда это понадобится. Если в группе есть опытные наделённые, то они могут научить новичков всему, что им нужно знать. После этого то, выстоит и выживет ли охотник, зависит от него самого.

Новые персонажи могли быть наделены отдельно от остальной части группы и встретиться с остальными просто по ходу истории. Лучше всего будет отвести нового игрока в сторону и рассказать его собственную прелюдию, чтобы персонаж был введён в сеттинг, подобно остальной части группы. После того, как недавно наделённый осмысляет то, чем он стал – возможно, через его собственное доигровое повествование или короткие истории – он может встретиться с группой, предпринимая свои собственные попытки охотиться. Или, возможно, новичок разыскивает других себе подобных и натыкается на группу, которая уже некоторое время занимается охотой. Возможно, он даже мог сам освоить искусство войны – вы позволяете игроку создать персонажа с несколькими «свободными» очками опыта на счету – и потому у него найдётся, что предложить потенциальным союзникам.

Самый драматичный способ ввести нового персонажа в вашу игру – через спонтанное наделение. Посланники пробуждают обычного человека в присутствии персонажей игроков и рядом с монстром или монстрами. Такого рода приглашение волнующе, поскольку новый персонаж сталкивается с истинами реального мира, для осмысления которых большинству наделённых требуются недели или месяцы; новый охотник рождается в группе поддержке, которая может просветить, направить его и присмотреть за ним. Это шанс для закалённых охотников упростить вход человека в

реальность, в которую их так бессердечно забросили. Это возможность заполучить союзника с нераскрытыми навыками и ролью в команде. Это шанс приобщить кого-то, кто однажды поймёт, с чем охотникам приходится иметь дело, и кто поможет поддержать тех, кто пришёл до него.

Конечно, не все действующие охотники хотят принимать недавно наделённых. Незнакомец может показаться помехой, а не преимуществом. Имеющиеся персонажи могут предположить, что новичок будет игнорировать и забывать всё, что он видит и слышит, цепляясь за свою прежнюю жизнь. Таким образом, недавно избранные охотники могут не сразу присоединиться к установившейся группе. Однако, непреодолимые факты настоящего Мира Тьмы неизбежно мотивируют нового персонажа к пониманию того, что произошло с ним и его окружением. Вероятно, недавно наделённый вернётся к персонажам, как к его единственной надежде в это время отчаяния. Даже самым неприветливым охотникам нелегко отказать такой нужде. Или же отвергнутый персонаж может заняться охотой сам и выжить. Он своими силами станет опытным охотником, и то, что он наткнётся на тех, кто отверг его, станет лишь вопросом времени. Он может насладиться заслуженной справедливостью, когда теперь им необходима его помощь, или же ему придётся усмирить свою гордость, когда всё же нужно будет просить своих бывших обличителей о помощи.

Новичок необязательно будет единственным, кого затронет неожиданное наделение. Наблюдение за пробуждением может вызывать воспоминания и разжечь эмоции, которые даже закалённый охотник мог счесть забытыми. Шок, омерзение, воодушевление, решительность, тревога и смятение, которые проявляет недавно наделённый персонаж, могут заставить имеющихся персонажей вспомнить свои собственные прелюдии. Вы можете даже воссоздать и отыграть сцены из предыдущих жизней персонажей – эпизоды прошлого, воскрешённые в памяти. Опытные охотники могут решить, что столкнулись с тем же существом, которое привело к их собственному изменению, впоследствии осознавая, что это другой монстр – и понимая, что был создан новый охотник. Разворошенные чувства и воспоминания могут даже заставить персонажей взять недавно наделённого под своё крыло; пробуждение всех персонажей формирует неоспоримую связь. Возможно, у нового персонажа будет Дополнение Наставник в форме одного или нескольких товарищей-персонажей. У спонтанного наделения огромный потенциал для драматичного отыгрыша. Используйте его по максимуму для всех игроков и персонажей, и новых и старых.

Развитие новых граней

Когда персонажи погружаются в охоту и выживают в ней, они неизбежно получают больше очков Добродетели и, соответственно, больше граней. У очков Добродетелей нет явного влияния на механику игры или на личность персонажа, пока он не наберёт очень большое значение в своей основной Черте и станет скорее сосудом для Посланников, чем человеком. Грани, с другой стороны, являются чёткими и очевидными проявлениями наращивания эффективности и умений в охоте. Но, поскольку новые грани не изучают и не получают в ходе изысканий – они не приобретаются тратой очков опыта – как персонажи получают их и узнают о том, что владеют этими силами?

Грани являются прямым результатом продвижения цели Посланников в войне против сверхъестественного. Когда значение Добродетели персонажа поднимается, он может получить новые и разнообразные грани. Игрок может выбрать, как потратить полученные им очки Добродетелей, но сам персонаж о новых силах не просит. Он не умоляет Вестников наделить его новыми способностями. Новые грани просто передаются охотникам загадочными Посланниками. Обнаружить свои новые ресурсы и научиться владеть ими – это уже дело самого персонажа.

Персонажи могут узнавать о новых гранях теми же способами, какими они обнаруживали все свои силы после наделения. То, как новые грани появляются и обнаруживаются, зависит от вашей истории или хроники и личности конкретного

персонажа. Травмирующее событие, вроде едва предотвращенной автомобильной аварии, может инициировать никогда не проявлявшуюся прежде силу. Неожиданное или эмоциональное столкновение с монстром – например, с членом семьи – может активировать новую силу. Простое занятие охотой может неожиданно предоставить в распоряжение персонажа новое оружие. Тема паранойи в вашей хронике может предполагать, что сила разовьётся после серии беспрецедентных видений от Посланников, в которых охотник изображается становящимся чем-то большим, чем человек; эти незваные существа что-то задумали против персонажа, и вот доказательство.

После определения способа введения новой силы персонажа обдумайте то, когда она появится. Игрок выбирает, какую новую грань он бы хотел для своего персонажа, но он проявит эту силу только когда вы скажете. Новые грани могут проявиться в период между историями. Развитие приходит почти как запоздалая мысль: «В последующие дни вы замечаете, что у вашего зрения появилась некая ясность, словно вы можете видеть детали, которые не раскрывает даже второе зрение». К началу следующей истории у персонажа есть полностью развитая новая грань.

Или же новые силы могут появиться в ходе событий истории. Введение сил таким образом во многом можно рассматривать как проявление первоначальной силы охотника при наделении. Эта способность может активироваться сама по себе, запускаясь бессознательно. Персонаж внезапно обнаруживает, что может её использовать и контролировать. Или же персонаж неосознанно использует свою силу и поймёт это только после того, как сопровождающие активацию события разрешатся. Будет ли охотник напуган проявлением новой способности, зависит от его личности и отыгрыша. Однако, на этой стадии охотничьей карьеры персонажа появление новых сил является доказательством того, что незримые силы всё ещё действуют, и что предстоит сражение в ещё большей схватке. Новые силы будут, вероятно, не настолько травмирующими, как во время самого наделения.

Если хотите, новые силы могут потребовать тренировки и практики, прежде чем персонаж сможет их использовать автоматически. Подобно любому навыку, использование граней требует усилий и тренировки. Может пройти какое-то время, прежде чем персонаж проявит полный контроль над гранью. Вы даже можете потребовать потратить опыт для отражения такой тренировки: возможно, одно или два очка за уровень грани. До тех пор, пока не будет достигнут полный контроль, может быть завышена сложность или уменьшен запас кубиков. В стремительно развивающейся игре силы могут естественным образом приходить к персонажам; они могут сразу же пустить в ход все эффекты граней.

Наконец, у вас есть власть над тем, какие грани игроки могут выбирать. Если месть является темой вашей хроники, то грани из пути Невинности могут быть запрещены. Более того, под запретом могут оказаться точки в Добродетели Милосердие. Если группа уже включает двух приверженцев Рвения, то другие персонажи с гранями Мстителей могут оказаться чрезмерными; силы персонажей становятся однообразными, и задачи охотников размываются. Персонажу-Провидцу может не подходить Рассечение, которое хочет его игрок. Или вам может понадобиться для будущей истории, чтобы персонаж обладал определённой гранью, и вы потребуете, чтобы игрок взял её. Если его это разозлит, стимулируйте его обещаниями лавы в последующих историях. Кроме того, помните, что рейтинг основной Добродетели персонажа не может быть превышен остальными Добродетелями. У Спасителя с 3 Милосердием не может быть 4 Рвение или Прозрение. И самые высокоуровневые грани в пути кредо персонажа не могут быть превышены гранями других путей. То есть Судья с гранью второго уровня своего пути не может обладать гранью третьего уровня из любого другого пути. В конце концов, это ваша хроника. Работайте с игроками, чтобы определить направление развития их персонажей.

Острота жизни

Взглянем правде в глаза. Когда выпадает возможность, мы все бы хотели подсмотреть ответы на тест перед экзаменом или увидеть свои собственные показатели до встречи с боссом. То же касается и игроков, только они подсматривают в главы вроде этой и следующей, в которых раскрываются секреты вашей хроники и силы и слабости монстров. К сожалению, это уничтожает привлекательность игры охотником, открывающим новый мир; игроки знают вещи, которые не знает их персонаж. Крайний случай этого состояния – игроки, которые знают другие игры Повествования и все способности монстров. Таким игрокам может быть непросто отделить знания игрока от знаний персонажа: «Я знаю, что это вампир, а не зомби, как нас хочет заставить поверить Рассказчик».

Игроки, у которых слишком много информации, но которые подыгрывают вам, всё ещё могут наслаждаться игрой по **Охотнику.** Они прикидываются, что ничего не знают, и наслаждаются наивностью своих персонажей. Те же, кто не подыгрывает, портят игру для всех, объявляя своё запретное знание: «Смотрите, это звероподобный вампир, а не оборотень!»

К счастью, есть способ разобраться с врединами. Тот же метод поможет сделать игру ещё интереснее для знающих, но молчащих игроков. Нарушайте правила. Давайте монстрам силы, которых у них не должно быть. Пусть призраки принимают материальную форму. Пусть оборотничество станет болезнью, которой можно заразиться, а не благословением или проклятьем, передаваемым через поколения. Пусть ходячие мертвецы исчезают под землёй, чтобы появиться в другом месте. Если вы выдумаете или поменяете силы и способности существ, то игровое поле полностью изменится. Неожиданно «информированные» игроки станут такими же невежественными, как и их персонажи. Громкие персонажи будут выглядеть как идиоты, особенно когда их «обоснованные мнения» окажутся полностью ложными – и могут даже привести к чьей-то (возможно, даже охотника) смерти. Это ваша игра. Не позволяйте игрокам ни во что не ставить её и помогайте всем хорошо проводить время. Если это означает изменение или нарушение правил ради истории, то дерзайте.

Полный спектр историй

Типичный охотник быстро привыкает к насилию. Самая распространённая и простая реакция на сверхъестественное – это борьба с ним, а если побить его нельзя, то прибегают к побегу. Множество охотников, в особенности Ревнители, сосредотачивается на тактике ударил-убежал. В основном потому, что они исходят из убеждения, что все эти существа автоматически бесчеловечны и должны быть уничтожены. Но не все монстры забыли о своей смертной жизни, а некоторые могут на самом деле сочувствовать человечеству, даже если им приходится охотиться на него. Аналогично и охотники не хотят уничтожать всех, на кого наткнутся; Милосердные и Провидцы часто хотят понять порождения ночи и помочь им. Таким образом, есть целый спектр мышления и деятельности охотников, в котором жестокость просто один из концов.

Зачем же тогда позволять вашим историям по **Охотнику** оборачиваться буффонадой с бронежилетами и стреляными гильзами? Есть множество других историй, основанных на тайне, расследовании, драме, человеческих ценностях, страсти и, возможно, даже любви. Конечно, опустошение обойм приводит к захватывающим сценам, но беспрестанное насилие становится скучным. Успех хроники по **Охотнику** основывается на таком сочетании и смешивании событий, чтобы можно было рассказать всю радугу историй. Куча расследований и поисков делает сцену боя гораздо приятнее, ведь персонажи стремились к её осуществлению. Пули могут не помочь, когда целью являются близкие люди. И в надирании задниц нет ничего захватывающего, когда персонажи настолько же беспощадны, как и их противники.

Ниже перечислены некоторые идеи историй, чтобы помочь вам воплотить потенциал вашей хроники. Иногда могут сверкать вспышки выстрелов, но каждый из этих концептов

создан, чтобы побудить игроков думать и отыгрывать, прежде чем они сделают броски Огнестрельного оружия.

• Исчез друг персонажа или член семьи. Следуя по извилистому следу, предполагающему странную цепочку событий, персонажи находят пропавшего, но обнаруживают, что его обратили в вампира – и что он принимает своё новое бытие. Сможет ли связанный с ним персонаж уничтожить его, и должен ли охотник позволять ему существовать? Попытается ли он спасти его против его воли? Будут ли другие охотники – возможно, из той же группы – стремиться уничтожить этого вампира, и нужно ли будет их останавливать? Где заканчивается собственная жизнь охотника и начинается его миссия?

• Персонажи обнаружили, что важный чиновник на самом деле является гнилью. Приспешники прикрывают его «ошибки», но охотники его раскусили. Прямая атака на официальное лицо привлечёт внимание властей смертных, его слуг и всех его союзников. Результатом станет смерть или преследование персонажей, и, возможно, компрометирование наделённых в целом. Однако, расследование персонажей показывает, что у этого чиновника есть тесные связи с криминальным миром. Если его коррупция будет раскрыта, то сторонники могут бросить его и оставить на произвол судьбы – после чего он станет лёгкой добычей для подставивших его людей.

• Какая-то новая фракция порождений ночи прибыла в город, и началась борьба за власть. В обычной ситуации это было бы хорошо – пусть мертвяки и люди-волки поубивают друг друга. Но под перекрестный огонь попадают невинные люди, а полиция всё это прикрывает. Своих местных врагов наделённые, по крайней мере, знают. О новых же ничего не известно. Попытаются ли персонажи заключить временный союз со своими традиционными врагами для противостояния новичкам – ведь свой чёрт ближе? Или, возможно, новая фракция истребит старую, что, поскольку они сами неизвестный фактор, даст охотникам преимущество?

• Дети из местной банды провозят наркотики и пушки. Они и не подозревают, что их финансируют ночные охотники. Дети не настоящий враг персонажей, но они не потерпят вмешательства охотников и защитят своих тайных хозяев. Тотальная война может разрушить район и приведёт лишь к человеческим смертям. Смогут ли персонажи заставить прозреть эту шпану? Есть ли у поставщиков банды слабость, которую можно использовать? Придётся ли персонажам проникать в банду, чтобы обнаружить её покровителей? Можно ли спасти детей до того, как они докажут свою ценность хозяевам и присоединятся к легиону гнили?

• Репортёр проводит расследование, касающееся местного деятеля, который, как знают охотники, является врагом. Они тоже за ним наблюдают, собирая информацию и ожидая возможности нанести удар. Репортёр ставит их план под угрозу, посещая места «преступлений» и суя нос в их операции. Могут ли охотники попросить у репортёра помощи, не раскрывая своей природы? Он надёжный источник информации или нарушитель спокойствия? Можно ли ему доверять, или же он разоблачит всё до того, как наделённые смогут действовать? Если охотники раскроют ему истину, не обратит ли он всё своё внимание на них и культуру охотников в целом?

• Удивительно, но в местной больнице выздоравливает необъяснимым образом один терминальный больной за другим. Каждый из них здоров и полон жизни. Конечно, это слишком хорошо, чтобы быть правдой. Вскоре охотники обнаруживают, что те же самые пациенты преследуют других людей ради их крови или духовной энергии. Могут ли охотники уничтожить «монстров», проживших такие несчастные жизни и только сейчас нашедших покой? И кто сделал бывших пациентов теми, кем они стали? Его намерения кажутся добрыми, хоть и ошибочными. Смогут ли охотники выследить «чудотворца», а если смогут, то заслуживает ли он спасения или уничтожения? Смогут ли охотники из одной группы согласиться по этому поводу?

• Жуткая цепь смертей очевидно сигнализирует о неистовстве ночного охотника. В ходе расследования персонажи обнаруживают, что «монстр» – человек. Входит ли убийство других людей в сферу деятельности наделённых? Является ли это их предназначением? Действительно ли суд над другими смертными – это та роль, которую предполагали Посланники? Дела становятся ещё хуже, когда убийца оказывается самоуправничающим охотником. Если персонажи с ним расправятся, то будут ли они чем-то лучше его? Могут ли они стать такими же? Можно ли восстановить психику безумца?

• При зачистке гнезда кровососов персонажи сталкиваются с тем, кто изменился недавно. Он старается бороться со своим новым существованием и жаждет снова стать нормальным. Станут ли спасать его персонажи? Разлетится ли слух об их симпатии, заставив их пробежать через строй охотников, чтобы безопасно вывести вампиров. Насколько далеко готовы зайти персонажи, чтобы спасти одного человека? Должны ли другие получать раны или умирать в ходе этого процесса и стоит ли итог такой платы?

• В городе охотники умирают один за другим, убитые в своих домах и на рабочих местах. Кто-то сдаёт наделённых! Поблизости их немного, и персонажи расследуют тех, кого они знают. Как ни странно, след приводит к одному из персонажей группы. Он стал жертвой контроля разума монстра и бессознательно сбросил информацию о своих союзниках. Можно ли будет снова доверять этому персонажу, даже после избавления от мучителя охотников? И станут ли другие охотники уважать решение группы оставить его в живых?

• Преследуя ужасающую тварь, персонажи захватывают одного из её слуг, надеясь получить больше информации. Но низменное существо тяжело ранено и даже не в состоянии говорить – по крайней мере, пока что. Охотники могут просто убить прислужника, но тогда у них не останется зацепок. На что они пойдут, чтобы «выходить» существо? Накормят его кровью? Дадут ему страх или боль невинных? Будут ли персонажи искать другие источники информации и воспользуются выздоравливающей пешкой, чтобы проверить правильность полученных данных и других зацепок? Что существо потребует взамен на предательство своего хозяина? Проникнутся ли охотники сочувствием к ослабевшему существу? И если да, то защитят ли они его, когда головорезы его хозяина придут в поисках пропавшего агента?

• Хвастливый охотник заявляет, что смог уничтожить могущественное местное существо. В его истории достаточно истины, чтобы быть правдивой. Если существо уничтожено, то его секреты может захватить кто угодно. Но выигрыш этого приза означает осмелиться войти в логово существа и разобраться с любыми ловушками или средствами защиты, которые там могут ожидать. К тому же, к этой цели могут стремиться и другие монстры. Более того, за секретами этого существа могут охотиться другие охотники, и они могут не захотеть поделиться ими с персонажами (не у всех наделённых одни и те же мотивы). Смогут ли персонажи обхитрить врага и обойти установленные для них ловушки? Действительно ли монстр мёртв, или слова про его уничтожение были лишь наживкой? Смогут ли персонажи воспользоваться своим знанием о правде против соперников, с которыми состязаются?

• Свидетель, столкнувшийся с тем, какой мир на самом деле, использует это знание для своей выгоды, а не ради блага человечества. Он собирает улики против людей, находившихся на месте его пробуждения, и шантажирует этих людей. Персонажи должны выяснить, кто знает их секрет и владеет информацией об их активности, которая может быть выпущена в прессу. Даже если фотографии никогда не пройдут сквозь контроль монстрами СМИ, эти фотографии предадут охотников в руки врага. Как персонажи смогут уничтожить улики против них, находясь в бегах? Если улики были собраны и против некоторых монстров, то готовы ли персонажи заключить сделку с врагом, чтобы обнаружить источник их обоюдной угрозы?

Повествование Посланников

Возможно, для игроков и персонажей величайшей тайной **Охотника: Расплата** является вопрос: «Кем или чем являются Посланники?» Существует множество разнообразных ответов, некоторые из которых очевидно неверные, другие частично правильные, и есть те, что абсолютно верны. Охотники приписывают своё пробуждение, получение способностей и возложенный долг многим источникам. Некоторые обращают взгляд на себя и человечество в целом. Голос, который слышат охотники, и их ошеломляющие ощущения являются результатом того, что какая-то часть бессознательного обрела сознание, возможно из-за перехода человечества на следующую стадию эволюции. Или же веками спавшие в людях способности внезапно пробудились из-за необходимости возобновить сражение в древней войне с «мифическими» существами. Или исключительное упорство и воля активировали способность исцелять раны мира.

Другие охотники приписывают откровение и дары внешним, неземным силам. Инопланетяне прибыли, чтобы создать воинов для сражения с вселенским врагом. Бог или какое-то божество выбрало достойных, чтобы они очистили Землю. Дьявол или некое исключительное Зло обрушивает на людей страдания, сравнимые с испытанными Иовом. Те, кто смогут выдержать наказание и начнут борьбу против Зла, заслуживают спасения. Мировые правительства или тайные агентства организовывают восстание, чтобы создать армию для сражения с реальными правящими силами. Или же людей, натолкнувшихся на тайные цели мировых правительств, обманом заставили поверить, что монстры существуют.

Чтобы рассказать убедительную историю, вам, как Рассказчику, нужно знать, какая из интерпретаций Посланников точна (если такая вообще есть). Как иначе вы сможете создать убедительную предысторию и сеттинг вашей хроники? Здесь мы делимся истинной природой Посланников, но поймите, что не все их секреты будут раскрыты. Даже у этих сил есть скрытые цели и частные дела, которые раскроются только со временем.

Посланники – космологические силы во вселенной Мира Тьмы; они силы природы. На протяжении всей истории человеческие культуры общества чувствовали или догадывались об этих существах. Их могли связывать с богами, божествами или небожителями. Термины «ангелы», «судьбы», «музы» и «духи» использовались для них многими охотниками и людьми в целом. Эти силы следили за реальностью с самого её начала, но что появилось раньше – эти существа или Вселенная – неизвестно. Следуя своей роли смотрителя, Посланники прежде влияли на людей и земные дела в большом масштабе. В особенности, как минимум однажды эти сущности принесли эпоху, в которой человеческие герои сражались с демонами и сверхъестественными существами. Причины для их вмешательства в человеческие дела и выступления против сверхъестественного неизвестны, но для любого, кто способен распознать действия Вестников, в современную эпоху они, по всей видимости, снова проявляют активность, создав охотников.

Являясь божественными духами, Посланники явно способны неблагожелательно относиться к человечеству и охотникам. Они определённо не могут проявить сочувствие к незначительным и бессильным крупинкам, которыми является каждый охотник. И тем не менее, Вестники не приносят наделённым какого-то определённого ущерба, не считая их пробуждения. Очевидно, что это пробуждение породило их страдания, отчуждение и мучения, но любой дальнейший ущерб, выпадающий охотникам, будет нанесён руками тех существ, которых они встречают, а не существ, раскрывших им глаза. Скорее, Посланники подталкивают наделённых принять миссию борьбы со сверхъестественным, сообразно убеждениям этих людей. (Более того, некоторые охотники предполагают, что ценности Посланников отражают три лагеря – основанные на Добродетели – которые, похоже, сформировались среди наделённых. Таким образом, Вестники выбирают тех, чьи убеждения подобны их собственным».)

Конечная цель Посланников – заставить расплатиться монстров, существ и отродий, которые веками контролировали человечество. Эти силы словно решили очистить мировую доску от воплощений порока, используя человечество в качестве орудия разрушения. Какова цель этого очищения, известно только Вестникам. Однако некоторые религиозные описания такой расплаты предсказывают, что это завершение цикла жизни, возможно, конец привычного нам мира. Тем не менее, человечество, похоже, играет крайне важную роль в достижении этой цели. Вероятно, из этого следует, что человечеству не предназначена та же судьба, что и существам, которые будут стёрты.

Так что Вестники не враги охотникам, несмотря на боль, принесённую людям при раскрытии их разумов и даровании им странных сил. Но как вы убедите игроков и персонажей, что их благодетелям можно доверять, или хотя бы что они не величайшая из угроз? Лучше всего будет показать персонажам то добро, которое проистекает из-за неземного вмешательства. Вестники никогда не спустятся и не скажут: «Эй, верь нам. Мы хорошие ребята». Они передадут ту же мысль, используя множество разных средств, которые вы можете включить в ваш отыгрыш и историю.

При своём наделении и во время охоты к охотникам приходит некое несомненное ощущение правильности, ясности, просветления или радости. Активация второго зрения, использование граней и риск очками Убеждённости – всё это ненавязчиво предлагает подтверждения того, что правда на их стороне. Чтобы донести свою мысль, сравните эти ощущения с чувствами, которые игрок может понять из собственного опыта. Протягивая руку спасения ужасающему существу, персонаж (и игрок) может вспомнить об умиротворенности, которую она чувствовала после рождения своего ребёнка. Сражение зла может наполнить персонажа (и игрока) той же убеждённостью, которую чувствовал, когда выступил против задиры в детстве. Нахождение способа разрешить сверхъестественную угрозу может наполнить персонажа (и игрока) тем же ощущением награды, которое он почувствовал по окончании колледжа. Изложите рвение охотника или его удовольствие от охоты так, чтобы игроки также сочли это чувство притягательным, и тогда они разделят интуитивное доверие их персонажей Посланникам.

Конечно, это воодушевление персонажей можно интерпретировать как иллюзию или трюк, предназначенный для обмана или манипулирования охотниками. Однако, только персонажи с достаточным упорством, волей, состраданием или проницательностью, чтобы вынести правду Мира Тьмы, избираются для наделения. Косные, слабые или запутавшиеся люди – те, которые бы убили себя или сошли с ума от знания о монстрах – не попадаются среди охотников (хотя прямо противоположные люди, похоже, встречаются в больших количествах). Оглядываясь на свою прежнюю жизнь, убеждения и мораль, вдумчивые охотники осознают, что на самом деле их ценности не изменились после наделения. Более того, принципы, по которым они привыкли жить, теперь стали руководством и критериями для оценки их нового предназначения и направления. Человек, который был объективным, строгим и целеустремлённым, теперь воплощает собой эти черты, используя их против сверхъестественного в роли Судьи. Персонаж, который всё и всех принимает таким, каким оно есть, без вопросов или подозрений, теперь в качестве Невинного проявляет ту же свободу суждений к любому исправимому существу. Таким образом, игроки, которые считают, что их персонажи испорчены или обмануты Посланниками, могут изменить своё решение после сравнения «старой» личности с «новой». Личность и убеждения охотника, как правило, не меняются. Просто меняется контекст применения их убеждений. Как же тогда персонажи могут быть «марионетками», если их воля до сих пор преобладает в их поступках?

Конечно, некоторых персонажей (и игроков) не нужно убеждать, чтобы они увидели присущее наделению и стоящим за ним силам добро. Эти люди зачастую обладают исключительной верой в себя или высшие силы. Возможно, они были крайней независимыми личностями. Возможно, их жизнь была основана на религии. Основа такой убеждённости персонажей не важна. Важно то, что теперь у этих людей есть средства для

того, чтобы поступать согласно их убеждениям и достигать целей, к которым они всегда стремились. У упорно полагающегося на свои собственные силы родителя-одиночки теперь есть то, что нужно для обеспечения семьи в повседневном мире – как и в этом пугающем новом мире. Поборник веры неожиданно слышит зов свыше при знакомстве с миром, в котором его сила и сострадание крайней необходимы. Мечтатель, который всегда верил, что в жизни должно быть нечто большее, чем обычная рутина, теперь открывает новую вселенную, в которой жизнь в лучшем случае хрупка. Он осознаёт, что дух и решимость – а не тревога – необходимы для сохранения жизни и свободы. Для людей с такой личной убеждённостью Посланники просто часть большей картины; они не враг и даже не обязательно являются заботой. Посланники – просто инструменты, как и сами охотники, не обходимые для того, чтобы большая картина не перекосилась.

Тема Охотника

Идея или концепция, воплощающая волю Посланников для человечества и избранных – замысел, который является движущей силой охотников – это «Унаследуйте Землю». Когда охотников наделяют, им приходится осознать, что окружение, в котором они всегда жили и в которое верили, является конструктом, завесой, за которой скрывается существование монстров, облечённых реальной властью. Неизвестно, сколько человечество живёт под пятой этих существ; возможно, уже века или тысячелетия. Правда состоит в том, что монстры существовали всегда, и они всегда жили среди нас и охотились на человечество.

Посланники стремятся заставить монстров ответить за их мучение человечества. И охотники являются средством достижения этой цели. Наделённые должны будут отвоевать ночь и вернуть Землю или мир, где может существовать лишь *естественное*.

Неожиданно столкнувшись со знанием об их угнетении тварями, охотники автоматически узнают цель Посланников, осознанно или нет. Для наделённых бесчинства монстров непозволительны. Этих существ нужно остановить; этого требует выживание и свобода. Результатом этой слаженности целей является интуитивный императив охотников найти (или создать) мир, в котором человечество будет недосягаемо для монстров.

Для тех, кто идёт на охоту с гневом и требует действий, этот мир уже существует: это Земля, которая должна быть вырвана из-под контроля тварей. Вот почему Ревнители так хорошо подготовлены и вооружены для войны со сверхъестественным.

Для тех, кто идёт на охоту с состраданием и великодушием, мир, стоящий спасения, должен быть терпим и спокоен. Возможно, такой мир будет найден, только когда бессмысленное зло будет устранено или после конца этого мира. Милосердные предлагают надежду и прощение людям – и даже монстрам – готовым поделиться ими, в надежде найти лучшее место. Судьба тех существ, кто отказывается от предложенной руки, становится предрешена.

Для тех, кто сомневается в направлении и смысле охоты, стоящий спасения мир может быть чем угодно: этот мир, следующий, континент, будущее, другая планета, Интернет. Человеческая свобода не может быть ограничена чем-то таким рутинным, как Земля. Эти охотники не страдают предубеждениями, и потому могут найти такие миры для наследования, какие не мог бы никакой другой охотник. Вот почему Провидцы держатся особняком от остальных охотников, сомневаются в их мотивах и являются, возможно, величайшими лидерами среди наделённых.

Вы можете вывести тему «Унаследуйте Землю» на передний план в ваших играх, побудив игроков и персонажей задать вопрос «Почему?». Почему сверхъестественное так очевидно неправильное? Почему монстрам нужно противостоять? Почему важно отстаивать свою позицию? Когда игрокам и персонажам придётся отвечать на эти вопросы, они задумаются о долгосрочных целях их действий: «Куда приведёт противостояние сверхъестественному?» «Каков будет результат?» «Чего мы надеемся достичь?» Рано или поздно, цепь вопросов, вероятно, приведёт к фундаментальным

выводам о человеческих правах и свободах. Монстры недопустимы, поскольку недопустимы пытки, обличение, рабство и тирания. Если эти преступления входят в планы сверхъестественного на человечество, тогда необходимо что-то сделать. Нужно выковать новый порядок и новый мир, в котором человеческая свобода и благополучие будут соблюдены, а не попраны. Когда персонажи это осознают, «Унаследуйте Землю» может стать тем флагом, под которым они сплотятся. И тогда тема **Охотника** станет самым ощутимым аспектом вашей хроники. И тогда Посланники превратятся из подозрительных существ в союзников.

Элементы Повествования

Теперь, когда мы осветили уникальные повествовательные аспекты **Охотника,** мы перейдём к повествованию в целом: как создать и поддерживать историю или хронику. Не имеет значения, рассказывается ли история на сцене, в фильме или на страницах книги – во всех историях что-то где-то происходит с кем-то. То есть, в каждой истории есть сюжет, сеттинг и персонажи. Чтобы провести хорошую игру по **Охотнику,** вы должны быть знакомы с этими инструментами и легко их использовать.

Сеттинг

Ни одна история не происходит в пустоте. Когда персонажи взаимодействуют со своим окружением, это взаимодействие может так же глубоко раскрыть личность, как и обмен репликами с другими людьми. Фактически, иногда взаимодействие с окружением оказывается более раскрывающим. К примеру, в литературе существует множество историй, в которых есть только главный герой. Он или она противостоят нечеловеческим или неживым вызовам. Вспоминается «Старик и море» и «Костёр».

Сеттинг **Охотника** – это Мир Тьмы. Этот мир предлагает богатый материал для использования в ваших играх, но всё же это огромная среда. Вероятно, для ваших историй сеттинг нужно будет сузить. Большинство деяний в **Охотнике** происходит в городах (где много добычи, и охотники могут скрываться среди человеческих масс), но какую часть города вы используете? Глянцевые, безразличные небоскрёбы делового района? Грязные, мрачные трущобы? Безлично комфортный пригород? У каждой есть свои возможности, и каждая придаёт особый оттенок разворачивающейся там истории.

Сеттинг является фундаментом: физическое местоположение не только создаёт атмосферу, оно делает действие интереснее. Схватка в заброшенном доме – клише. А как насчёт схватки в автосалоне? Там есть масса машин, за и под которыми можно прятаться. У вас есть выставочные залы с окнами из листового стекла и полные новых моделей. Сзади есть ремонтные боксы, заполненные инструментами, гидравлическими подъёмниками, лампами высокой интенсивности, генераторами, стеллажами с шинами, и многими и многими видами горючих или едких жидкостей. Зачем драться с ходячими мертвецами в проклятом доме, когда вы можете прижать их новеньким внедорожником и поджечь всё это?

Сеттинг также эфемерен: он передаёт качества, такие как тон и атмосфера, которые очень важны для историй (особенно для ужасов, и для игры, которая сосредотачивается на персонаже), но на которые сложно указать прямо. Тон и атмосферу сложно ухватить, но это не делает их менее важными.

Обрисовывая сеттинг

Самым очевидным и важным элементом сеттинга является ваше описание мест и объектов. Весьма просто сдержанно рассказать окружение персонажей: «Вы в тёмном лесу ночью» множеством Рассказчиков считается достаточно хорошим описанием. Но так быть не должно. Вместо этого, обдумайте следующий вариант:

Солнце скоро скроется за деревьями, и тени на земле начинают напоминать тюремные решетки. Температура упала, и холодный ветер обжигает лёгкие. Неровная почта густо покрыта разлагающимися осенними листьями – верхний слой красный и хрупкий, но от сырых нижних слоёв ощущается сильный запах плесени и разложения. Вы

идёте, шурша и ломая скрытые веточки. Каждый издаваемый вами шум кажется вам громким и чуждым. Вы напряглись – это был волчий вой или просто ветер? Всё, что вы пытаетесь услышать, тонет в шуме от ваших собственных ног.

С одной стороны, это описание рассказывает игрокам, что почва неровная, что холодно, темно и уже конец года. С другой стороны, оно вызывает ощущение, что персонажи не принадлежат этому месту. Это описание не говорит прямо «вы чувствуете себя неуютно в лесу» – но ему и не нужно.

Некоторые художники отрисовывают каждый кирпич в стене, поскольку они знают, что кирпичи там есть. Более опытные художники могут обозначить кирпичи всего несколькими линиями и закрашенными областями. Вы можете использовать схожий метод для быстрого наброска деталей сцены. Выберете несколько элементов сеттинга, типичных для него, несколько предметов или деталей, которые передадут то, что вы хотите, чтобы игроки знали. Если вы опишите его подробно, то описание станет исчерпывающим (и скучным) каталогом содержимого комнаты.

Представим, что персонажи вошли днём в логово вампирши. Вампирша немертва не очень долгое время – у неё ещё остались связи с человеческой жизнью. Присутствует конфликт между её новой сущностью кровожадного монстра и её воспоминаниями о жизни обычного человека. Вещи в её доме, их расстановка, детали – всё это может намекать на конфликт, о котором персонажи понятия не имеют. Предположим также, что ваши игроки дошли до мысли, что у вампиров необыкновенно острые чувства. Эта мысль – что их добыча может почувствовать их до того, как они почувствуют её – стала значительным источником беспокойства. Естественно, вы решили на этом сыграть.

Петли открывающейся двери смазаны, но вы всё равно вздрагиваете, поскольку в квартире было очень тихо – толстая дверь и стены создавали эффективный барьер для всех звуков. Внутри было темно – ни один луч света не может проникнуть сквозь тяжёлые занавески. Единственными возможными источниками освещения были свечи и масляные лампы, сейчас не горевшие. Все лампочки были вывинчены. В воздухе витал слабый запах дезинфицирующего средства, и откуда-то слышалось тихое жужжание.

Не считая темноты и тишины, квартира выглядит нормальной. Но полках стоят книги – в основном любовные романы. На стене выстроились в линию фотографии в дешёвых пластмассовых рамках – фотографии со свадеб, отпусков и выпускных вечеров. На некоторых из них вы видите её – улыбающуюся, обнимающая людей, похожих на её братьев, сестёр, друзей.

Когда вы ступаете в гостиную, жужжание становится громче, а запах дезинфектанта ещё сильнее. Открыв дверь ванной, вы понимаете почему: на кафеле больше нет кровавых пятен, но на цементе между плитками оставались следы, ржаво-красные и высохшие. Жужжание было звуком мух, ползающих по полу и по мусорной корзине с мешком. Мешок был завязан, но мухи кружили вокруг его горловины. Запах дезинфицирующего средства здесь был особенно силён. Под ним был запах, словно от сбитого автомобилем животного или старого жироуловителя – запах, исходивший от мусорного мешка…

Особые подробности хороши для особых сцен. Однако, если думать шире, то мы сможете связать все детали вместе в большую систему. К примеру, вы можете обратить особое внимание на описываемое вами для каждой сцены освещение. Оно резкое, тусклое, яркое, ослепляющее, кромешно-тёмное? Кроме того, удостоверьтесь, что описание освещения соответствует действию в сцене. Если каждая битва будет происходить в ослепляющем блеске, то это будет совсем не то ощущение, что у битв в дезориентирующих тенях. Ваши игроки могут и не связывать сознательно освещение с действием (а если связывают, то, возможно, настало время перейти к более незаметным методам), но они могут начать нервничать, когда описание будет похоже на описание предыдущей неприятной встречи. Он не поймут, почему, но они поймут, что яркий свет – это плохо.

Это не обязательно должно быть освещение. Используйте любые элементы описания, какие захотите, для создания сеттинга и настроения. И методы или элемент, используемый вами, даже не должны быть одними и теми же для каждого персонажа. Способности и Дополнения персонажа указывают на его интересы. Вы можете использовать их, чтобы определить, что персонаж заметил в этом месте. Опытный повар заметит коробки из-под еды на вынос, немытую посуду и запах протухшей еды. Профессиональный преступник будет инстинктивно искать ценности – или тайники. Музыкант захочет узнать, какие CD сложены у стереосистемы. Все эти детали дают информацию о том, что произошло в этом месте, и о личности жившего здесь человека.

Тон

Тон игры передаёт общее ощущение от событий. В письменных произведениях он обычно создаётся выбором слов. В кино с этим справляются расположением камеры и реакцией актёров. Когда кого-либо избивают в *Чужие среди нас*, от этого не возникает тошнотворного чувства, как от сцены пыток в *Бешеных псах*. Разница создаётся намеренно; у этих фильмов различные тона. Один лёгкий и гипертрофированный, другой грязный и напряженный. Выберете тон для своей игры и помните о нём, описывая людей, сцены и события. Ваша игра мрачна и методична, в которой каждый акт всё сильнее сжимает хватку вокруг персонажей, пока те не взорвутся в кульминации? Она отчаянна и взбалмошна – персонажи постоянно или атакуют или отступают, и у них никогда нет времени отдохнуть и собраться с мыслями? Она напряжена и насторожена – спокойная внешность скрывает мрачные интриги и скрытую жестокость? Выбор общего тона для истории или хроники даёт вашей игре по **Охотнику** связность, которая только усиливается по ходу игры.

Главное в использовании тона: сохранять его постоянство. В одной тоновой структуре есть место для различных эмоций (особенно, если они используются как мгновения контраста), но предсказуемый тон позволяет вашим игрокам подозревать (и опасаться) то, что произойдёт дальше. Таким образом, тон может быть мощным инструментом создания напряжения.

Вы можете продемонстрировать выбранный тон голосом. Даже при идентичном выборе слов, сцена, которая описывается ровным, монотонным голосом или с ироничной усмешкой, чувствуется иначе, чем та же сцена, напряженным шёпотом.

Кроме того, вы можете передать тон выбором слов. Если ваш тон – замешательство и недоверие, то эти чувства могут вдохновить длинные предложения, полные многосложных слов. Если вы стремитесь к мрачному, несгибаемому и суровому тону, то это впечатление создадут короткие слова с жёсткими слогами. Слова с множеством шипящих вызовут ощущение подозрительности и тревоги.

Наконец, вы можете продемонстрировать тон через действия, через людей, которые в них участвуют, и обстановку, где они происходят. (Больше об этом рассказано ниже, в разделах Сюжет и Персонаж.)

Атмосфера

Если тон – это «что вещи означают», то атмосфера – это, скорее, «как вещи ощущаются». В первую очередь, то, как они выглядят. Некоторые художники изображают всё прямыми мазками и резкими углами. Другие используют кривые и оттенки цвета, чтобы создать полностью отличный эффект. Выберите «вид» для вашего сеттинга, как это делают режиссёры для фильмов. (Когда-нибудь замечали, что в почти каждом эпизоде «Секретных материалов» есть сцена, в которой лучи фонариков проходят сквозь облака пыли? Это не случайно.) Поскольку вы описываете события через повествование, а не просто показываете их, у вас больший набор инструментов для создания атмосферы. Это не только вид. Это звуки, слышимые персонажами, ощущаемые ими запахи, осязаемые ими текстуры и витающие в воздухе ощущения. Это всё, что вокруг них. вот почему это называется атмосферой. Аналогично тону, связанная, продуманная атмосфера может укрепить вашу хронику, поддерживая единство её историй.

Когда вы думаете о том, как описать сцену, обратите внимание на нюансы. Выбор цвета может повлиять на ощущение сцены. Комната, драпированная в пастельных тонах, создаёт иное впечатление, чем комната с голым серым бетоном. Запахи являются сильным и непосредственным способом создания впечатления. Если в чьей-то спальне есть сильный запах жасминовых благовоний, это вызывает не такое чувство, как свежий воздух и тальковая пудра. Аналогичным образом, для намёков на эмоциональные и физические состояния может быть использована температура. Страх – вызывающий дрожь холод. Унижение – зудящий, колючий жар, который совершенно отличается от горячего прилива гнева или тепла от удовлетворения.

Тон отдельных сцен может внести свой вклад в общий тон истории, и то же самое верно и в отношении атмосферы. Если вы постоянно описываете предметы, здания и людей как «угловатые», «высокие» и «худые», то вы нарисуете определённую картину в умах игроков. Они начнут воспринимать – на подсознательном уровне – тот неудобный аскетизм мира, в котором их персонажи обитают. Вы можете достичь совершенно другого ощущения, неустанно описывая сцены как захламлённые, пыльные, заполненные предметами, которые отмечены непонятными пятнами. Пойдя другим путём – описывая сеттинг как пустой, пустынный, стерильный – вы создадите новую атмосферу.

Если вы будете последовательны в ваших описаниях, то ваша игра будет ощущаться связной и завершенной. С практической стороны, последовательность позволяет игрокам проще включаться в игру в начале каждой сессии. Более важно то, что постоянство атмосферы позволяет им понять сеттинг. Может, они и не знают о нём всё, но он знаком для них, несмотря на то, что пугающий и полон вызовов.

От концепции к использованию

После того, как вы определитесь с общей концепцией, тоном и атмосферой вашего сеттинга, вам нужно помочь вашим игрокам почувствовать эти туманные концепции. Как давалось понять выше, детали критически важны. Так же важна идея «показывай, а не рассказывай». Игра по **Охотнику** интерактивна. Игроки не хотят просто сидеть и пассивно слушать историю. Они хотят участвовать в ней и сами всё выяснять. Ваша работа состоит в том, чтобы дать необходимые им зацепки. Просто сказать «Брэндон Геддес – злой человек» скучно. Пусть персонажи увидят Брэндона Геддеса с самой худшей стороны. Они не только придут к своим собственным заключениям, они узнают, какого типа он плохой человек. Бездумный дикарь, безжалостно нападающий на всех, кто встаёт у него на пути? Расчётливый и безэмоциональный, готовый делать всё, что необходимо для достижения его интеллектуальных целей, но без страсти к убийствам? Заблудший маньяк, верящий, что каждое его злодеяние служит высшему благу? Возможно, он жестокий садист, чьи «цели» служат лишь сомнительным оправданием его изуверству.

Выбранная вами атмосфера и тон должны быть подобны воздуху: невидимы, негласны, но присутствуют всегда. Не говорите игрокам: «О, в этой игре будет сделан акцент на внезапных переменах, неожиданных поворотах и странных, тревожащих событиях», а просто сделайте всё это. Аналогичным образом, игроки не обязаны знать о выбранной вами атмосфере или вообще о существовании какой-либо атмосферы. Не они должны думать о таких вещах, а вы. Они вместо этого будут их чувствовать.

Итак, чтобы ввести эти скрытые сильные стороны в вашу игру, вам нужно сделать вот что:

- Определите их заранее. Запишите их. Набросайте несколько идей о конкретных деталях, которые намекнут на ваш тон и атмосферу.
- Найдите другие материалы с нужным ощущением. Возможно, вам понравился фильм «Семь», и вы хотите придать вашей игре то же жёсткое, причудливое, болезненное чувство. Постарайтесь найти другие фильмы, романы или музыку с той же самой жуткой аурой. Исследуйте их на предмет того, что обеспечивает такие эмоции, и смоделируйте этот источник в вашей игре. Этот процесс даже не обязан быть сознательным – одно

лишь знание об ощущении, которое вы хотите создать, изменит ваш голос, выбор слов и подход в правильном направлении. Этот способ нечёток и невербален, но он работает.

• Помните о вариантах выбора, когда готовитесь к игре. Если вы знаете несколько мест, куда охотники скорее всего отправятся, то подумайте о том, как тон и атмосфера проявляются в этих местах. Если вы знаете, что охотники проведут много времени рядом с конкретным персонажем Рассказчика, то убедитесь, что осознаёте, как этот персонаж вписывается в большее эмоциональное окружение вашей истории.

Примеры тонов

Паранойя. Охотники знают, что происходит, но они не могут ни в чём убедить окружающее их бездумное стадо. У нежити почти невообразимое влияние на мир живых, и она безжалостно использует его для подавления правды о себе. Каждый либо жертва, либо враг. Кто угодно может предать вас – зачастую с самыми лучшими намерениями. («Дорогой, эти люди заберут тебя туда, где ты сможешь получить необходимую тебе помощь».) Скрытность – ваша единственная надежда. Не верь никому.

С развитием игры с темой паранойи не забывайте продолжать удалять вещи, на которые персонаж, по его мнению, может положиться. Банк лишает его права собственности на дом, социальные службы забрали детей, друзья предали его (намеренно или будучи обманутыми), и даже союзники начинают казаться подозрительными.

Некоторые детали, которые могут создать паранойю, включают в себя:

• Выводящие из себя события. Пусть телефон непрерывно звонит. Когда персонаж поднимает трубку, человек на другом конце её вешает.

• Подозрительные события. Длинные чёрные седаны с тонированными окнами. Похоже, один из них всегда где-то рядом, но у них у всех разные номера.

• Необычное поведение. Люди открыто таращатся на персонажей, даже когда те не делают ничего необычного.

Почти рядом. Сверхъестественное веками скрывалось среди обычных людей, но его время пришло. Технологии сделали преимущества монстров неактуальными. Всё, что требуется, чтобы раскрыть их миру – это группа целеустремлённых, хорошо вооруженных охотников, после чего можно будет начать настоящее очищение.

Двойные темы этой концепции – надежда и разочарование. Каждый раз, когда персонажи думают, что они почти решили проблему, всё оказывается хуже, чем они предполагали. Разобравшись со сравнительно слабыми монстрами, охотники привлекают внимание сильных. Пытаясь раскрыть козни существ, узнают, что СМИ – и полиция! – скомпрометированы. Чем упорнее персонажи сражаются, тем больше они осознают масштаб их противника. Начальный оптимизм оказывается простым невежеством.

Некоторые детали, которые хорошо подходят для этого тона, включают в себя:

• Ненадёжные друзья. Люди, которые кажутся готовыми помочь, и которые позже уходят или умирают.

• Надёжные друзья. Хорошие, достойные союзники-охотники, искренне верящие в Дело.

• Слои луковицы. Несколько эффектных ранних побед, которые значат всё меньше и меньше по мере того, как персонажи узнают больше о мире.

Истерия и замешательство. Жизнь – это безумная, яростная гонка от отчаянной битвы к укрытию и обратно. Персонажи ввязались в события и проблемы, находящиеся за гранью их понимания, и участвующие силы бросают их туда-сюда. Они ни на что не влияют; это они оказываются под влиянием, пытаясь найти путь к выживанию до тех пор, пока не поймут, что происходит.

Этот тон может оказаться сложным для поддержки. Он требует постоянного давления, и это может стать утомительным. Секрет того, как заставить его работать (и быть интересным), состоит в том, чтобы побудить игроков оказывать давление на самих себя. Если вы атакуете персонажей первые несколько раз, когда они *считают* себя в безопасности, то довольно скоро они никогда не будут чувствовать себя полностью в

безопасности. Заметьте, что вы не должны атаковать персонажей каждый раз, когда они остановятся передохнуть. Подобное приведёт игроков в уныние, или же персонажи начнут всегда устанавливать ловушки. Вам необходимо создать *страх* перед нависшей опасностью.

Здесь могут сработать все детали для тона паранойи, но за ними должны непосредственно следовать действия врага. Другие детали, которые могут помочь:

- Нескончаемые противники. Персонажи редко видят одного и того же громилу дважды. Конечно, есть возвращающийся главный злодей, но у него или её всегда есть свежий запас беспощадной мускульной силы, чтобы бросить его на персонажей.
- Превосходящие силы. Постарайтесь, чтобы персонажи поняли, что иногда им *необходимо* бежать. Продемонстрируйте превосходящие силы со всей очевидностью («Там, в темноте, вы видите не меньше 50 светящихся глаз, быстро наступающих!»), чтобы охотники знали, что единственная возможность выжить – это побег. Когда они побеждают в схватке, то это должно быть из-за того, что их загнали в угол, или потому что они тщательно и хорошо спланировали ответный удар.
- Удар по близким. Убейте друзей и соседей персонажей. Любой, кто помогает им, становится законной целью. (Также, для разнообразия, вы можете промыть мозги друзьям и соседям.)

Умирающий свет. Этот подход выставляет охотников не столько безнадёжными, сколько незначительными. Нежить не обращает внимания на их атаки. После того, как зомби повержен или оборотень уничтожен, на его место просто приходит другой. В итоге персонажи начнут задаваться вопросом, стоит ли вообще бороться. Похоже, ничего не помогает. Ничего не меняет. Ничего не делает лучше. Особенно эффективный способ реализации этого тона – использование охотников каким-нибудь коварным немёртвым в качестве оружия против его врагов. Когда его раскроют, этот кукловод предложит персонажам возможность по-настоящему что-то изменить в борьбе с легионами нежити – но только с теми из них, кто задел это существо. Конечно, персонажи могут отказаться, но тогда у них не будет прямой возможности атаковать стоящих за всем существ.

Самая большая опасность с таким типом тона состоит в том, чтобы сделать врагов бесконечными и тем самым расстроить игроков вместо персонажей. Чтобы избежать этого нежелательного результата, постарайтесь вознаграждать игроков, когда они решаются настоять на своём. Не каждый раз, когда персонажи поступают правильно и отказываются сдаться – это было бы слишком просто. Возможно, если делать так в одном из трёх-четырёх случаев, то этого будет как раз достаточно для стимулирования игроков и персонажей.

Детали, создающие подобный тон, включают в себя:

- Отказ от комфорта. Друзья и близкие не понимают персонажа и умоляют его оставить борьбу (и, возможно, пройти лечение).
- Отрыв от прошлого. Жертвы охоте (деньги заканчиваются, персонаж пропускает игру своего ребёнка в школе, возлюбленные уходят), которые не оправдывают себя. По крайней мере, не сразу.
- Напоминания о боли. Даже после того, как лист персонажа очистился от травм, старая рана в ноге болит, в плохо вылеченной сломанной руке колет, или ноет вывихнутое плечо. Правила могут и не налагать на персонажей штрафы, но постарайтесь, чтобы они поняли, что их тела наказываются (в конце концов, половина удовольствия от боевиков состоит в том, чтобы видеть, как герой продолжает сражаться, несмотря на раны и сажу).

Примеры атмосферы

Сливки общества. Персонажи имеют дело с людьми, у которых (на первый взгляд) всё в жизни кажется в порядке. Они быстро продвигаются в своих карьерах, у них есть деньги и хороший вкус, а неприглядные детали их жизни не заслуживают внимания. Как жаль, что вокруг них теснятся духи, словно мухи над мёртвым скунсом.

Эта атмосфера особенно хороша, когда используется для контраста. Всё *выглядит* великолепным – только когда вы поднимите крышку, вы поймёте, что у этих прекрасных людей есть чудовищные проблемы. Вы можете пойти одним из двух путей. Первый – их чистый фасад скрывает моральное разложение. Второй – они беззащитные люди, которых нужно защитить от сверхъестественных опасностей, которых привлекает сама их красота и счастье (конечно, нет причин выбирать только один или другой).

Детали, которые подчёркивают атмосферу высшего общества, включают в себя:

• Приятная внешность. Снова и снова подчёркивайте, насколько хорошо одеты все, кого встречают персонажи – насколько у них великолепные волосы, идеальная кожа, прекрасная одежда. Даже у людей, которым не повезло с привлекательными чертами, есть осанка и грация, вбитые в них в частной школе.

• Пресыщение богатством. Если вы богаты, и с самого детства вы знали только богатых людей, то вы на самом деле не заботитесь о символах статуса, вроде хороших машин и дорогих часов. Вы просто предполагаете, что все водят Мерседесы, и что у всех есть сотовые телефоны размером с мизинец. Этот подход особенно эффективен, если персонажи игроков не привыкли к роскоши.

• Фирменные марки. Эй, на Мэдисон-Авеню потратили миллионы на создание автоматических ассоциаций с определёнными марками. Посмотрите «Американского психопата» Брета Истона Эллиса в качестве яркого примера этого метода.

Без прикрас. Полная противоположность предыдущей атмосферы забрасывает персонажей в сеттинг, сосредоточенный на бесправных и забитых – от маргинальных, необразованных рабочих до бездомных. (Представьте хронику по **Охотнику**, в которой персонажи – рабочие-мигранты, которые пытаются уничтожить нежить, еле-еле сводя концы с концами.)

Этот сеттинг хорошо подходит, когда вы хотите усилить элементы «праведной ярости» в **Охотнике**. Здесь живут люди, у которых хреновые школы, люди, которыми злостно пренебрегает полиция, и которые стали удобными политическими козлами отпущения, поскольку у них нет связей – и всё это хорошие причины для того, чтобы на них охотились монстры.

Сюда можно включить:

• Обыденные ужасы. Чтобы люди умерли в этой среде, вампиры не нужны. Нищие, старые люди умирают летом из-за отключения кондиционирования воздуха. Бездомные толпами замерзают до смерти зимой. Возможно, персонажи встретят копа, который мог бы сделать что-нибудь, чтобы улучшить свой район, но ему просто плевать. И это всё не говоря о кошмарах культуры наркотиков в гетто. (Посмотрите «Толкачей» Ричарда Прайса, чтобы получить чёткое представление об одержимых кокаином низших слоях общества.)

• Грязь и хлам. Точно так же, как для сливок общества всё выглядит прекрасно, для бедноты всё грязное и сломанное. Даже новые здания и вещи кажутся дешёвыми и некачественными – они только и ждут того, чтобы развалиться.

• Болезнь. Работа и жизнь в тесных застенках упрощает распространение для простуды и гриппа. Непрекращающийся кашель, ходящий по району, фабрике или жилому комплексу может служить негласным напоминанием о социальных болезнях, распространяющихся так же незримо.

Фанатики. Кто верит в оборотней и вампиров? Те же самые люди, которые верят, что ЦРУ исказило их результаты теста LSAT, поскольку недопущение их в юридический колледж было важным шагом в утаивании инцидента в Розуэлле.

Атмосфера заговора особенно хорошо работает с параноидальным тоном. Кроме того, первая могла бы добавить элемент сомнения в себе к охотничьему рагу из направленных наружу страхов. Если персонажи могут получить помощь только от людей, у которых очевидно не все дома, то под сомнением окажется здравомыслие самих

охотников. Нахождение сочувствия у безумцев также вызовет опасение, что эти люди правы и о других вещах.

Детали включают:

• Странные взаимосвязи. Теории заговора обычно включают всё. Управление погодой, сионские мудрецы, Налоговая служба, вампиры, пришельцы и (разумеется) Кеннеди – все они связаны, все являются частью одного замысла.

• Плохие социальные навыки. Безумцы не красноречивы. Они говорят напряжённо, они используют много громких слов не там, где нужно, и они не чистят зубы и не моются так часто, как должны бы.

• Загромождение информацией. Книги, смазанные фотографии, поцарапанные аудиоленты и бесчисленные блокноты, полные бессвязных записей – всё это отличительные знаки хорошего безумца. При каждом визите персонажей рядом всегда должна лежать новая странная штука.

Тайный мир. Хотя эта атмосфера, на первый взгляд, аналогична Фанатикам, она намного более непосредственна – истина не где-то там, она прямо здесь. Вы просто должны стать «посвящённым», чтобы узнать её.

Пугающей частью тайного мира является то, что он подразумевает, что персонажи к этому моменту бросили свои жизни – и что все их «нормальные» друзья и близкие лишь простаки, которые на самом деле ничего не значат. Важные люди – это те, у кого есть сила. Конечно, по своей сути **Охотник** уже является игрой о тайном мире, мире монстров. Но представьте других в том же сеттинге – круги внутри кругов. Монстры? А что насчёт всех тех клонов?

Детали, обеспечивающие работу атмосферы тайного мира, включают в себя:

• Пароли. У каждой субкультуры есть свой жаргон. Если персонажи узнают, что фраза «Сегодня вы заслужили отдых» является сигналом, означающим «Я готов помочь вампирам завоевать мир», то это естественно заставит их нервничать при заказе бургера. Чем более распространённая и невинная фраза, тем лучше.

• Таинственные друзья и таинственные враги. Когда кто-то, кого вы не знаете, пытается навредить вам – это пугает. Когда кто-то, кого вы не знаете, пытается *помочь* вам (по неизвестным причинам) – это может напугать ещё больше.

• Скрытые места. Места, спрятанные в других местах. Внешняя, видимая область настолько обыденна, насколько это возможно – автозаправка, двухэтажное ранчо в пригороде, мелкое предприятие. Внутри же находится тайное место встречи для Тех, Кто Знает. Этот подход особенно эффективен, если в качестве внешней стороны вы используете обыденную часть повседневной жизни персонажей. («Проклятье! Я годами ходил в эту прачечную, и никогда не подозревал, что у неё был подвал – тем более, *такой* подвал.»)

Примеры деталей сеттинга

Животные. Какую бы атмосферу или тон вы не искали, животных всегда можно использовать множеством способов. Они могут указывать на черты персонажа (владелец дикого, лающего добермана будет, скорее всего, очень сильно отличаться от того, кто играет и воркует с чистопородной абиссинской кошкой). Кроме того, животные могут многое раскрыть о месте. (Почему в лесу не поёт ни одна птица? Почему квартира полна тараканов и крыс?)

Книги, записи и видеокассеты. Лучший способ мельком заглянуть в чей-то разум – это выяснить, что он читает и слушает. Если у человека старые журналы «Tiger Beat» лежат на CD «Рок 80-х», то вы можете сделать несколько проницательных догадок о его вкусах. В то время, как у человека с БДСМ-порно в видеомагнитофоне и гремящим из стереосистемы дет-металом будут, вероятно, другие эстетические предпочтения.

Одежда красит монстра. То, что люди носят, многое о них говорит. Человеку в обрезанных шортах и выцветшей футболке может не хватать денег на одежду – или он может ценить комфорт больше внешности. Платье от-кутюр может стоить столько же,

сколько консервативный деловой костюм, но оно явственно заявляет о ценностях владельца. Детали одежды могут раскрыть культуру, историю и личность, не говоря об них напрямую.

Сюжет

У истории может быть детальный, продуманный сеттинг, и она всё равно может быть скучной, если действия в ней окажутся непродуманными. Система Повествования придаёт огромное значение определённой структуре сюжета, называемой хроникой. Если другие игры сводятся к неструктурированной серии событий – герои пришли сюда, сделали то, потом пришли туда, сделали это, идя по несвязанной цепочке приключений – то повествовательные игры выделяют чётко выраженное начало и конец, связанные определённой структурой.

Иными словами, многие игры представляют собой плутовские романы – подобно ситкому, в них есть множество эпизодов, но они связаны только персонажами и сеттингом. В них мало что переносится между событиями. Истории не влияют друг на друга. Структура хроники делает повествовательные игры больше похожими на фильм, где каждая сцена вносит свой вклад в продвижение истории.

Планирование вашего сюжета

Перед началом игры у вас должно быть представление о том, о чём будет ваша хроника. Чтобы это знать, вы должны знать элементы сюжета. Эти элементы: экспозиция, развитие действия, кульминация и спад действия.

Экспозиция – это основная идея сюжета, его отправная точка. Она может быть чем-то простым: «Гангстеры в гетто решили выкинуть нежить со своей территории, прибегнув к большому количеству насилия». Или более сложной: «Рок-группа решила предупредить мир о существовании немёртвых».

Развитие действия – это серия конфликтов и неудач, которая мешает персонажам или задерживает достижение их цели. Возможно, нежить отбилась от гангстеров и уничтожила большую часть их союзников. Возможно, рок-группа потеряет свой контракт со студией звукозаписи из-за вмешательства нежити. Есть множество различных способов, которыми персонажи могут отреагировать на конфликты развития действия. Будучи Рассказчиком, вы должны быть готовы проявить гибкость. У вас также должны быть готовы конфликты, способные задержать персонажей независимо от того, что бы они ни делали.

Кульминация наступает тогда, когда ситуация достигает критической точки. Это крупное столкновение, в котором у персонажей есть возможность полностью изменить их положение (к добру или худу). Кульминация может просто быть дедушкой всех боевых сцен или же менее явным внутренним конфликтом. К примеру, гангстерам, возможно, просто придётся пробиться через жилой комплекс, полный зомби-подобных слуг, чтобы встретиться с главой местной нежити. Затем у них будет с ним грандиозная битва, в которой они либо победят (став новыми боссами местного преступного мира), либо проиграют (став кормом для червей – или, что более вероятно, омерзительными слугами нежити). Это довольно круто – но представьте вставку в стиле сцены с Люком Скайуокером и Дартом Вейдером.

Гангстеры пробиваются через легионы прислужников – но теперь, когда они сталкиваются с главой нежити, он предлагает им сделку.

«Я впечатлён. Я и не представлял, что простые смертные смогут забраться так далеко. Вы заслужили моё уважение». Насмешливо улыбаясь, он хлопает вам. «Теперь, если захотите, можете попытаться уничтожить меня – или же можете присоединиться. Я могу предложить вам не только богатство, но и силу. Что вы думаете насчёт возможности управления разумом? Что думаете насчёт способности не чувствовать выстрелы? Что думаете насчёт того, чтобы…жить вечно?»

Теперь перед персонажами стоит настоящая дилемма. Они могут остаться на своём, пройти через большое, рискованное сражение и, возможно, выйти победителями. Или же

они могут связаться с их врагом и войти в совершенно новый мир проблем и возможностей. Оба варианта могут привести к весьма интересным событиям.

Это приводит нас к спаду действия – итогам кульминации. Вы не можете (или не должны) заставлять игроков выбирать только один вариант во время кульминации. (Ничто не надоедает игрокам так, как их третирование Рассказчиком. Если у них нет настоящего контроля над выбором персонажей, то с тем же успехом они могли бы просто пойти смотреть телевизор.) После того, как выбор будет сделан, ваша задача состоит в том, чтобы показать последствия решения. Они могут быть хорошими, плохими или (что скорее всего) смешанными. Предположим, гангстеры говорят их дешёвому Мефистофелю отвалить, и после ожесточенной битвы им удаётся обратить его в прах. Последствия могут включать в себя:

- Они теперь короли преступного мира их района, со всеми подразумеваемыми этим деньгами и бонусами (и проблемами).
- Полиция обрушивается на банду, ведь теперь никто не использует контроль над разумом, чтобы держать копов подальше.
- Другие немёртвые твари пытаются заключить с персонажами союз, поскольку они явно являются силой, с которой стоит считаться.
- В последнем конфликте мог умереть персонаж или несколько персонажей. Как отреагируют их друзья и семья? Как отреагируют другие охотники?

Истории – это инструменты для изучения идей, и повествовательные игры не исключение. Заранее решите, какой большой вопрос вы хотите задать игрокам через вашу историю. Постановка такой цели значительно упростит построение сюжета. Вы сможете понять, как попасть туда, куда вам нужно, но только если вы знаете, куда вам нужно.

Примеры сюжетных концепций

Хочу верить. Персонажи в основном занимаются расследованиями. Они не понимают новый мир таинственных сил и пугающей нежити, в который они вошли, но хотят понять. Охотники считают себя скорее исследователями, чем истребителями, пытаясь узнать правду об этих странных явлениях. Кульминационными вопросами в этой концепции могут быть:

- Когда цена знания слишком высока? Что, если выяснение окончательной правды означает вступление в союз с силами, с которыми вы раньше боролись?
- После того, как вы поймёте, что вы будете делать с вашим знанием?
- Какие вопросы не следует задавать? Когда информации оказывается слишком много?

Здесь водятся чудовища. Охотников больше интересует кровавая расправа, чем понимание. Подобно Элиоту Нессу и Неприкасаемым, они ведут войну, и точка. Такая хроника ориентирована на действие, но в ней ещё остаётся место для тяжёлых моральных решений, таких как:

- Победить с честью или победить любой ценой? Готовы ли охотники принять «сопутствующие потери» среди смертных? Что, если без них не обойтись?
- Действительно ли они все монстры? Что случится, если охотники обнаружат, что некоторые из существ, идентифицируемых как «неестественные существа», не кажутся такими уж злыми или опасными? Если они решат вести войну на уничтожение, то будут ли они чем-то лучше даже худших из их жертв? С другой стороны, если вы начнёте делать исключения, то когда вы остановитесь?
- Каков конечный результат истребления врага? Что после этого останется охотникам?

Неожиданные союзники. Некоторые охотники могут вскоре узнать (или интуитивно почувствовать), что сверхъестественное не является единым сообществом, противостоящим человечеству. Они могут решить примкнуть к той или иной группе,

чтобы навредить другой, более опасной фракции. Этот вариант поднимает следующие вопросы:

- С чего бы нежити доверять смертным? Одна сторона может использовать охотников, а затем заявить об общих интересах с другой, чтобы избавиться от персонажей.
- Что насчёт других охотников? Некоторые из тех, кто услышал Зов, весьма воинственно относятся к любым союзам с неестественными существами. В конце концов, нет врага опаснее, чем предатель. Персонажей могут вдруг начать преследовать их товарищи-наделённые.
- Кто возьмёт на себя инициативу? Что, если после разрешения конфликта между двумя фракциями нежити, «союзники» охотников окажутся в позиции огромной силы? Предадут ли их охотники (с огромным риском для себя), или свяжутся с ненавистным раньше врагом?

Ведение вашего сюжета

У вас есть общая концепция сюжета для вашей хроники. Теперь вы можете включить отдельные, меньшего масштаба конфликты в игровые сессии, чтобы обеспечить разнообразие при продвижении к финальной кульминации. У этих подсюжетов такая же структура, как и у большого сюжета, они просто меньше масштабом.

Экспозицию заменяет «зацепка». Это просто нечто, что вызывает интерес охотников, или затягивает их в запланированное вами событие. Но вы должны быть осторожны с первоначальной сюжетной зацепкой. Если охотники не заглотят её, то они, вероятно, пойдут по какой-то своей касательной к ней, и вся вложенная вами в разработку истории работа окажется потраченной зря. Но иногда эти созданные игроками касательные вызывают огромный интерес.

Самые простые способы зацепить персонажей сводятся к корыстному интересу. Вы можете предложить что-то, что они хотят, например, информацию. («В ежедневнике мёртвого существа вы находите заметку о чём-то под названием «Великое жертвоприношение» прямо над адресом в центре города. Оно запланировано через пять дней…») Вы также можете сделать это, угрожая чему-то, что у персонажей уже есть. («Вы слышите голос вашей жены лишь мгновение, после чего в трубке снова слышен отвратительно скрежещущий голос существа: ‘Если хочешь когда-нибудь увидеть её живой – или как минимум ходячей – то вот что ты должен сделать…’».)

Далее у отдельной истории идёт развитие действия. Охотники предпринимают различные шаги по обеспечению выгодного исхода и сталкиваются с различными враждебными силами. Если они преуспеют в ходе развития действия, то кульминация станет для них проще. Если провалятся, то кульминация станет рискованнее или потребует принесения большей жертвы.

Кульминация подсюжета настаёт, когда персонажи сталкиваются с источником их проблемы. Это должно (так или иначе) приблизить их к кульминации всего сюжета вашей хроники. Даже неудача с подсюжетом (охотники не останавливают Великое жертвоприношение, или жена охотника убита) может закалить их решимость достичь большей цели.

Наконец, у ваших подсюжетов должны быть последствия. Иначе у игроков будет мало причин заботиться о том, преуспели ли их персонажи. Если охотники прервут Великое жертвоприношение, они должны узнать немного больше о великих планах местной нежити. Если жена персонажа спасена (или обращена в нежить), она должна быть в состоянии объяснить им некоторые вещи.

Примеры элементов сюжета

Слишком хорошо, чтобы быть правдой? Персонажи наталкиваются на нечто, что кажется весьма полезным/привлекательным/хорошим для них. это может быть эксцентричный миллионер, которого возможно убедить профинансировать их безрассудные планы. Это может быть заброшенная церковь, которая почему-то

ощущается для них «правильной». Это может быть довольно милая женщина, переехавшая в соседнюю квартиру и кажущаяся дружелюбной. Вопрос в том, могут ли они доверять внешности. В конце концов, это может быть ловушка, расставленная их коварными сверхъестественными врагами.

Дама в беде. Классика. В этом подсюжете точно нет ничего утончённого. Кто-то (конечно, не обязательно женщина, но вызывающий сочувствие и/или беспомощный) захвачен врагом для невыразимых целей и удерживается в неприступной крепости. Охотникам придётся отправиться на выручку.

Награда. Охотники узнают о некоем предмете ужасающей силы/влияния/ценности и решают украсть/найти/приобрести его. Конечно, они не единственные, у кого есть планы на Мальтийского Сокола/Ковчег Завета/Копьё Судьбы. Есть конкуренты, готовые убить любого, кто встанет между ними и этим предметом.

Красная тревога. Что-то большое и опасное неистовствует рядом с домом охотников, и они решают схватить это до того, как оно сможет найти и уничтожить их одного за другим. Угроза может быть не по зубам охотникам, что означает, что им придётся найти помощь или придумать хитроумную стратегию, чтобы получить убедительное преимущество.

Персонажи Рассказчика

Хотя охотники являются протагонистами или главными персонажами истории, по ходу хроники они встречают множество других людей (и разумных существ). Все эти второстепенные роли играет один актёр – вы.

Изображение различных персонажей – критически важное умение для Рассказчика. Сложный сюжет может оказаться неудачным, если все ваши персонажи настолько похожи, что игроки не могут отличить одного от другого – или не хотят пытаться. Аналогичным образом, самый лучший тон и атмосфера в мире не заставят игроков беспокоиться о судьбе скучных персонажей. («Почему я должен рисковать ради них своей жизнью? Они все отстойные!»)

Когда дело доходит до создания образа персонажа, ваша задача, как у Рассказчика, обширнее, чем у игроков. В конце концов, каждому из них приходится иметь дело всего с одним персонажем – у вас же их десятки. Но их персонажи всё время «на сцене», тогда как ваши быстро проходят друг за другом. Поэтому, хотя вам и нужно больше персонажей, не всех из них нужно полностью прорабатывать. Конечно, лень это не оправдывает. Но так же, как всего несколько примечательных деталей могут передать впечатление от целой комнаты, несколько слов и жестов могут рассказать охотникам всё, что им нужно знать о второстепенном участнике.

Конструирование вашего персонажа

При создании персонажей для встречи с вашей группой охотников помните о сеттинге и сюжете. Каждый элемент – в особенности персонажи – должен поддерживать эти аспекты вашей хроники. Задайте себе следующие вопросы:

Какова функция этого персонажа в сюжете? Второстепенный антагонист? Таинственный незнакомец, располагающий информацией? Союзник? Ложный след?

Как этот персонаж вписывается в тон и атмосферу сеттинга? Является ли персонаж олицетворением какой-либо стороны тона? Или же он освещает атмосферу своим контрастом с ней – являясь, похоже, единственным человеком, который невосприимчив к общему ощущению событий.

Эти вопросы дадут вам представление о назначении персонажа, и о том, как его представить. После того, как освоитесь с этими основами, вы можете решить, сколько внимания вам нужно потратить на личность персонажа. Работник заправки, видевший призрака? Охотники, вероятно, поговорят с ним всего один раз, так что ему не нужны Атрибуты, Черты или тщательно продуманная мотивация. Важный союзник или значимый враг? Это уже другое дело. Тому, кого персонажи будут встречать снова и снова, нужно обладать глубиной и сложностью.

Создавая значимого персонажа Рассказчика, начните с его Натуры и Маски, как если бы вы были игроком, создающим персонажа. Обдумайте, как внешние проявления личности человека зависят от этих двух столпов. Определите, как ваш персонаж добивается своих целей (и каковы его цели). Добавлять числа следует только после того, как вы будете знать, кто ваш персонаж, что он делает и почему.

Мало кто из людей думает: «Я злой. Я делаю плохие вещи, и мне это нравится». Настоящие злодеи – редко встречающийся в реальности стереотип. Что ещё хуже, явные злодеи использовались так часто, что это стало клише – скорее шутка, чем угроза. Когда люди совершают плохие вещи, у них обычно есть для этого обоснование. «Или он или я.» «Это было ради высшего блага. Я просто служил своей стране». «Он стоял на пути прогресса». «Я потерял контроль, потому что она спровоцировала меня». Каждый хочет чувствовать себя героем. Самыми пугающими людьми зачастую оказываются те, кто используют цель для оправдания средств.

Конечно, существуют садисты и задиры и различные психопаты – особенно в Мире Тьмы. На короткое время они обеспечивают хороших злодеев, но постоянная диета из кровожадной нежити может стать неудобоваримой. Аналогично, надоедает бесконечный ряд коварных интриганов, которые рыдают и просят о пощаде, когда с ними, наконец, сталкиваются. И строй благородных, симпатичных, но совершенно безжалостных и заблуждающихся антагонистов тоже однообразен. Меняйте врагов. Держите игроков в неведении, или они заскучают. Если каждый важный противник в бою будет огромным качком в кожаной куртке, то не будет никакой разницы между эпизодом этой недели и прошлой. Используя врагов с различными стилями, методами и мотивами, вы сможете испытать все ограничения и способности охотников – а не только их грани, социальные навыки или боевые умения.

На самом деле, числа – наименее важная часть. Просто постарайтесь сделать вашего персонажа сбалансированным, чтобы он представлял собой подходящую угрозу для персонажей игроков. Второстепенные антагонисты должны быть слабее, чем отдельные персонажи – при удаче или превосходящей численности они опасны, но в бою один на один не представляют особой угрозы. Более значимые антагонисты должны быть ровней для персонажей – возможно, не в одних и тех же областях, но они должны быть примерно равны по силам. Важные враги масштаба всей хроники (если вам понадобятся такие) могут противостоять целому отряду охотников. Но проследите за тем, чтобы для охотников существовал разумный способ победить – он не должен быть простым, очевидным или даже честным, но он должен быть.

Никогда не забывайте: ваши истории не противостояние «вы против них». Это не противостояние Рассказчика с игроками, и никогда не должно им быть, пусть даже вы и контролируете антагонистов. Ваша работа состоит не в раздаче сокрушительных поражений. Это раздражает игроков и вызывает скуку у вас. Ваша работа заключается в создании вызова – создании достаточно сомнений и напряженности, чтобы победа что-то значила, когда – и если – она будет достигнута.

Демонстрация персонажа

Практически всегда вы демонстрируете персонажа вашим голосом. Если у вас хватит умений нарисовать персонажа Рассказчика или терпения найти подходящее изображение, то это может помочь. Но в большинстве случаев вашего персонажа оживляют выбранные вами слова. Вы достигаете этого диалогами и описаниями.

Диалог – это когда вы говорите от лица вашего персонажа, разговаривая с протагонистами. Это шанс воссиять для ваших актёрских навыков. Измените ваш тон. Если у вас чёткий, низкий голос, попробуйте за одного из персонажей говорить высоким, скрипучим тоном. Используйте шёпот, жаргон или акцент, если считаете, что сможете их потянуть (даже если не можете, то всегда есть место для разрядки смехом). Человеческий голос – гибкий инструмент; не бойтесь расширять свои границы. (Это ведь всё веселья ради.) Если вы застенчивы, то приберегите необычные голоса для второстепенных

персонажей. Такой подход служит двум целям. Вы редко используете голос, которому не доверяете. И это делает второстепенного персонажа более запоминающимся и заметным.

Описание также можно использовать для демонстрации персонажа, и все те приёмы, применимые для тона и атмосферы, могут быть применены и в этом случае. Объясните, как персонаж выглядит. Расскажите, как он себя ведёт. Опишите, как он одевается, что он водит, как на него смотрят люди, как он пахнет. Подобно описанию сетинга, найдите конкретные детали, связанные с трудноощутимыми качествами, и подчеркните эти детали.

Изображение персонажа через описание может повлиять на вашу атмосферу. Предположим, роковая женщина взаимодействует с одним из ваших более чувственных охотников. Короткое описание «она очень сексуальна» мало что даст. Вот два описания прекрасной женщины – из хроник с совершенно разными атмосферами.

Рейчел – роскошная и фигуристая рыжая с кожей цвета спелого персика. На ней обтягивающее платье, подходящее её волосам. Оно кажется натянутым до предела, только и ждущим, что она выплеснется из него, словно урожай из рога изобилия. Она облизывает рожок мороженого, и её полные губы улыбаются, когда вы попадаете в её поле зрения.

Вы ждали в углу, когда из тумана вышла Бет. Её длинный жакет отделан мехом, а чёрные перчатки плотно облегают каждый дюйм её длинных, изящных пальцев. Над тёмным мехом её гладкая, бледная кожа, казалось, светилась, как будто бы лунным светом. Её рот был большим, и он постоянно казался сжатым в неопределённой тревоге. Но прежде всего вы замечаете её глаза. Большие, тёмные, глубокие, всё время казалось, что из них вот-вот польются слёзы.

Не забывайте про интонации, когда говорите о персонаже. Вы будете удивлены, насколько описание кажущегося хорошим и порядочным человека может быть подорвано ироничным или угрожающим тоном.

Последний инструмент для установления личности – это ваше тело. Меняйте позу для отражения изображаемого вами персонажа. Если он низкорослый – сгорбитесь. Если он большой и наглый, то стойте с высоко поднятой головой и смотрите свысока на ваших игроков. Нерешительный и нервный человек может постоянно дёргать себя за нижнюю губу. Выражение лица может сказать о многом, а своевременное подёргивание лица может добавить совершенно новое значение к тому, что говорит персонаж.

Примеры качеств персонажа

Энергичность. Персонаж всегда, что бы ни происходило, вальяжен и расслаблен, или он всегда резв, энергичен и непоседлив? Если кто-то обычно насторожен и сосредоточен, то, что он затих и замер, может оказаться крайне пугающим.

Отношение к другим. Ведёт ли этот человек себя высокомерно и чванливо? Дружелюбно и приветливо? Формально и вежливо?

Привычки. Персонаж постоянно пилит свои ногти? Отбрасывает волосы со лба? Облизывает губы или нервно улыбается? Покупает лотерейные билеты и ругается, когда проигрывает?

Мелкие персонажи. Не все встречающиеся персонажам люди и монстры обязаны быть могущественными, владеющими магией силами природы. Не все из них должны получать листы персонажа или даже профили с характеристиками. Если роль персонажа Рассказчика незначительна, особенно в бою против охотников, то пусть он будет одноразовым персонажем – мелким противником, от которого протагонисты быстро избавятся. В Главе 7 описываются «упрощённые» уровни здоровья для кратковременных противников. Используйте персонажей такого типа, когда вам будет нужно, чтобы орда приспешников или зомби остановила или задержала охотников, но не убила их. Таким образом, эти мелкие персонажи играют свою роль, представляя собой помеху и создавая напряженность, но они не замедляют основное повествование. Дождитесь, когда

персонажи игроков столкнутся с их основными врагами, и вот тогда вытаскивайте все Черты, силы и уровни здоровья.

Особенности повествовательных игр

До сих пор в этой главе рассматривались связанные с «историей» элементы повествовательных игр. Теперь настало время обратиться к «игровому» аспекту – части, которая делает эту форму повествования уникальной.

Совместная работа

Когда писатель принимается за штампование книг, его персонажи не восстают. Джеймсу Кэмерону не надо было беспокоиться, что протагонист «Титаника» мог бы пожать плечами, поворчать и сказать: «Пусть богатая шлюшка хоть раз позаботиться о себе сама!» Рассказчику же необходимо принять свободную волю игроков в своей игре. Без этого элемента всё занятие будет состоять из манипулирования и тоски.

Вы – Рассказчик. У вас есть огромная сила интерпретировать правила, создавать и изменять окружение, вводить события и разрешать их после того, как они произойдут. Вы стоите во главе. Но в глубине души каждого игрока есть маленький голосок, говорящий: «Ты мне не босс». И этот голосок *прав*. Всё, что вы делаете, вы должны делать для того, чтобы бросить вызов, заинтриговать, заинтересовать и развлечь ваших игроков. Никогда не забывайте, что всё это вы делаете для них.

Вместе с вашей властью у вас есть ответственность перед игроками. Вы должны им вызовы, изобретательность и честность. Здесь «честность» не означает, что каждый бой должен быть честным. Нет, чёрт возьми! Это означает, что вы должны придерживаться замысла вашей игры, что вы должны быть честны перед определённым вами сеттингом. Если игроки жутко, тупо облажались, для вас будет честным преподать им за это суровый урок. Если вы спустите им это с рук, то тем самым вы не сделаете им никаких одолжений. Вы в итоге сделаете игру менее интересной и увлекательной. Аналогичным образом, если игроки сделали что-то блестящее и аккуратно обошли один из ваших вызовов, то вы должны им награду. Неудача в распознании изобретательности, искусности и отыгрыша в той же степени является попранием сеттинга, что и уступки игрокам или установление низких барьеров.

В конечном счёте, это совместная работа и означает. Вы предоставляете сеттинг, сюжет и серию вызовов. Они предоставляют интересных персонажей, и *они* решают, как управляться с вашими вызовами. Возможно, они примут плохие решения и навлекут на себя огромные проблемы. Это нормально. Возможно, они преуспеют, получат огромные преимущества и воспользуются ими каким-либо отвратительным или раздражающим способом. Вам это может и не нравиться, но вы должны уважать *их выбор*.

А теперь пара слов о мошенничестве

В какой-то момент вы можете наткнуться на такую ситуацию: охотники направляются в логово какого-нибудь чертовски уродливого короля монстров. Один из его слуг с промытыми мозгами ждёт в засаде с двустволкой. Персонаж одного из ваших лучших игроков идёт впереди. Он всё делал правильно, не рисковал по-глупому, но игрок продул простой бросок Восприятия – головорез с пушкой застал его врасплох. Это обычно не проблема, но этому игроку также удалось завалить бросок инициативы. Пока ещё не так уж плохо (думаете вы); возможно, головорез ослабит его, перед тем как охотник победит противника. Затем вы делаете бросок урона от дробовика, и выпадают одни 10-ки. Ой! Но у охотника высокая Выносливость. Он наверняка поглотит часть – но нет.

Серия странных бросков кубиков только что стёрла хорошего персонажа. Это плохо. Но *невыносимым* кажется то, что персонаж умер неоправданно.

Есть два способа, которыми вы можете справиться с таким сценарием: суровый и мягкий. Суровый – позволить кубикам упасть так, как они упали. Эй, охота на неведомое – штука опасная, и люди умирают из-за глупых, бессмысленных несчастных случаев каждый день. Если другие персонажи спасут его какими-нибудь причудливыми силами

Защитников или Мучеников, то, возможно, они смогут помочь ему это преодолеть, но правила есть правила, и игроки знали о риске.

Мягкий способ – позволить другим игрокам думать, что персонаж мёртв. Позвольте и самому игроку за этого персонажа думать, что персонаж мёртв. Проведите оставшуюся часть сессии, в которой этот игрок, возможно, возьмёт роль союзника или свидетеля, так что он всё равно будет как-то участвовать. Затем, прямо перед тем, как все уйдут, отведите этого игрока в сторону и скажите что-то вроде:

Ты приходишь в себя, чувствуя ужасающую боль. Последнее, что ты помнишь, это запах дыма, грохочущий шум и яркий свет. Ты распахиваешь глаза. Над тобой нависает жуткое лицо вампира Говорки. Он хихикает, наклоняется и шепчет: «Твои друзья приняли тебя за мёртвого, но я оказался осмотрительнее. Ты станешь моей игрушкой. Понимаешь? И так будет целую вечность!»

С одной стороны, вы избавили персонажа от позора бессмысленной смерти от рук незначительного врага. Это милосердно. С другой стороны, ни один из остальных охотников не знает, что персонаж жив, и теперь он порабощённый слуга безумного вампира. Так что нельзя на самом деле утверждать, что вы легко с ним обошлись.

Вы «смошенничали», но вы были честны с игроком и честны с сеттингом. Что важнее всего, вы создали *вызов* – такой, который может продвинуть ваш сюжет, а не остановить его.

Неожиданное

В какой-то момент игроки принимают решения, которые вы не предвидели. Оно может быть крупным или незначительным. Это может быть решение, которое поможет им, или которое подвергнет их излишней опасности. Оно может не особо менять ситуацию, или оно может угрожать пустить под откос весь ваш сюжет.

Когда они «выходят из-под контроля», возникает сильное побуждение наказать игроков, но вы должны ему сопротивляться. Если вы всё делаете правильно, то они даже не представляют, что их ждёт. Едва ли будет справедливо обвинять их в развале будущего, которое они даже не должны были знать. Вам следует принять всё как есть.

Если вы достаточно хороши, то вы сможете сымпровизировать и придумать всё на лету. Ваши игроки даже могут и не подозревать, что столкнулись с чем-то, что вы никогда не планировали. Тем не менее, не бойтесь объявить небольшую паузу и удалиться в уборную на размышления. Может оказаться, что глубокий вдох и вопрос к себе «Какой у этого логический результат?» решат проблему. Если же нет, то задержите игроков до конца игровой сессии и подумайте об этом в свободное время, пока у вас не появится основательной идеи.

Большинство неожиданных нарушений планов незначительны, но если вы натолкнётесь на что-то крупное, или они станут появляться всё чаще, вам может понадобиться сделать шаг назад и осмотреть структуру вашей хроники. Предположим, вы задумывали эпическую историю об интригах, заговорах и осторожных манёврах, но ваши игроки раз за разом выбирают вариант «хватайте пушки и надирайте задницы».

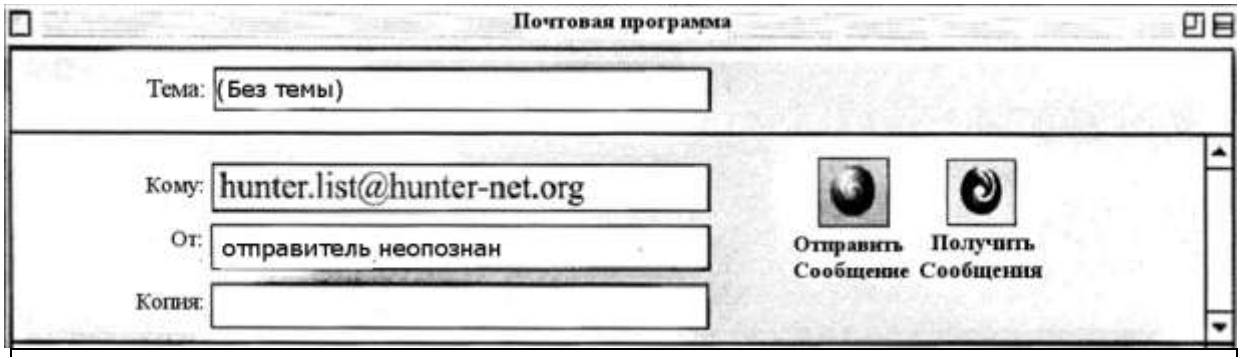
Возможно, вам нужно дать им то, что они хотят – в смысле, не обеспечить их бумажными тиграми и бессмысленными победами, а дать им проблемы, в которых они захотят разобраться. Конечно, это не означает смену лошади посреди скачки, если только ваша лошадь не мертва. Радикально изменённая хроника лучше развалившейся – при условии, что вы меняете её ради большего удовольствия игроков.

Десять заповедей

- **Вовлекайте игроков везде, где это только возможно:** Включайте их идеи и происхождение в вашу хронику и город. Это моментально вызовет у них интерес, даст им голос в вашей истории и может сыграть важную роль в пресечении неприятных сюрпризов. Персонажи игроков должны быть самыми важными (но не обязательно

самыми могущественными) участниками вашей хроники. Работа с игроками по развитию их персонажей стоит времени, даже времени между игровыми сессиями.

- **Обращайте внимание на ожидания игроков.** Ставить перед игроками вызовы того типа, который они хотят – хорошо. С другой стороны, быть предсказуемым не очень хорошо. Если персонажи считают, что вампиры – это изящные, могущественные хищники, то вы можете изменить это мнение, представив вампира-неоната, который находится в патологической зависимости от своей живой девушки. Или введите вампира, у которого плохо с умом и самоконтролем, но у которого есть множество тёмных сил. Или введите что-то, что кажется вампиром, но является существом совершенно другой природы.
- **Прорабатывайте всё заранее.** Каждый эрг усилий, которые вы тратите на подготовку, экономит вам 10 эргов отчаяния во время самой игры. Если вы заранее знаете, что находится на месте, или что движет важным персонажем, то вы уделите больше внимания описанию того, что знаете, а не придумыванию без подготовки.
- **Сперва история, затем правила.** Правила – это инструменты. Используйте их, но не позволяйте им себя ограничивать. Если вы внесёте несколько изменений тут и там, чтобы подхлестнуть течение истории, то никто не заметит – или, по крайней мере, не станет обращать внимание.
- **Описание, диалоги и действие.** Яркие, живые описания создадут ощущение непосредственного присутствия. Они заставляют людей уделять внимание истории. Интересное, последовательное и частое активное действие сохранит их интерес. Зацепите их, заставив это действие казаться настоящим. Заманите их, вызвав у них желание узнать, чем всё обернётся.
- **Избегайте стереотипов.** Идеальные типичные представители редки. Пытающиеся вписаться в стереотип люди обычно делают это для того, чтобы скрыть какие-нибудь тайные комплексы, и (при ближайшем рассмотрении) они могут оказаться не в состоянии это сделать. Естественным образом склоняющиеся к стереотипам люди зачастую восстают против того, чтобы быть такими же, как все, и могут пойти на многое, чтобы показать свою уникальность.
- **Будьте честны перед своим сеттингом.** Если игроки хорошо поработали и сделали умные заключения, успех их персонажей должен соответствовать трудностям, с которыми они столкнулись, или они почувствуют себя обманутыми. И наоборот, не вознаграждайте персонажей, если они не заработали награду, иначе награда будет пустой.
- **Не говорите им всего.** Тайна – одна из важнейших частей игры, вы должны выдавать историю игрокам частями, и их персонажи сами должны раскрывать секреты.
- **Не злоупотребляйте своей властью.** Помните, что вы здесь не только ради своего удовольствия, но и ради удовольствия игроков. Относитесь с уважением к своему контролю над их персонажами. Вы и начинаете и подытоживаете события. Используйте свою власть для продолжения истории, а не чтобы заставлять своих друзей разыгрывать *ваше* видение того, как должны вести себя их персонажи.
- **Не паникуйте.** Если игроки выбивают землю у вас из-под ног, не стесняйтесь объявить перерыв и собраться с мыслями. Поначалу это часто случается, но с течением времени вы научитесь справляться со всем, что они вам преподнесут.



Итак, вы и есть те люди, которые в последнее время сделали мою жизнь такой…интересной. Хорошо. После того, как я нашёл вас, игра стала лишь интереснее. Теперь я знаю, кто передвигает противостоящие фигуры, и с чьим умом я состязаюсь. Должен предупредить вас, что я в этой игре уже очень давно. Я могу забрать вашего Короля – или, что ещё лучше, вашу Королеву – а вы об этом даже и не узнаете. Или я могу объявить свой следующий ход до того, как он будет сделан, просто чтобы посмотреть, как вы мучаетесь и корчитесь.

Как это ни прискорбно, я знаю, что наше состязание будет недолгим. Хотя ваши тела, похоже, наделены любопытными силами, конкурирующими с моими собственными, ваши умы всё ещё смертные, всё ещё слабые. Человечность, которая ведёт вас, определяет вас, вдохновляет вас – она является и вашей погибелью. Вот почему я отбросил свою века назад.

Глава 9: Враг (Антагонисты)

Толпою устремляются они на душу праведника и осуждают кровь неповинную.
– **Псалтирь 93:21**

тик так тик так
дон дон дон
клик-клак клик-клик
кап... кап... кап...

Теперь моя жизнь определяется повторяющимися звуками. Это часы моего дедушки, которые он дал мне сам. И клавиатура моего компьютера. И в первую очередь, что важнее всего, это моя капельница. Эти звуки являются мерой моей жизни, и я слышу их уже несколько месяцев - с тех пор, как преданное и сбитое с толку существо оторвало мне ноги.

Этот очерк, всё ещё незавершённый, подписан моей охотничьей кличкой - Книжныйчервь55. В теле текста есть посторонняя информация, но я хочу подчеркнуть её, поскольку это значит, что я был частью первого "hunter-net"-а. В случае, если вы не знали - каждый пользователь с идентификатором ниже 124 бывал на изначальной версии сайта.

Я уже был в больнице, когда с первым сайтом произошли все эти странности. Я всё ещё не уверен до конца, что именно случилось и что всё это значит, но когда я снова подключился к сети две недели назад и каким-то образом обнаружил этот сайт, Свидетель1 попросил меня поделиться опытом со всеми новичками. (Я всё ещё не уверен, как мне удалось вновь найти изначальный сайт, поскольку все поисковики, которые я использовал, не нашли ничего, что могло бы даже отдалённо связать с нами настоящих охотников. Но hunter-net вновь вернулся. Я просто рад тому, что это случилось, и мне не хочется задавать слишком много вопросов о том, как же это произошло).

Если вы новички на этом сайте, если вы пережили Наделение совсем недавно, то вы не знаете, что у меня всегда есть что сказать о природе тех существ, с которыми мы сталкиваемся. Основываясь на моих постах для первого сайта, Свидетель1 попросил меня собрать информацию и изложить её здесь.

Книжныйчервь55. Предостережения

Этот псевдо-очерк весь состоит из той информации, которой я хочу поделиться, но прежде несколько условий.

1. Я не считаю себя вправе раздавать советы. Я студент, бедный студент в университете большого города. Вопреки тому, как храбро я могу *выглядеть* в некоторых историях, которые я хочу рассказать дальше, на самом деле я не слишком много знаю об этом мире. Я никогда не покидал пределы родного города. У меня никогда не было секса. Я никогда не пробовал наркотики и алкоголь. Я даже никогда не водил машину. В общем, вы представляете. Возможно, вы смеётесь надо мной, но это нормально. Это значит, что у вас всё ещё остались чувства после того, через что вы прошли.

2. Несмотря на всю информацию, что я собрал, я чуть не погиб. Не стоит полностью полагаться на всё то, что я говорю. Я не хочу вас обманывать, но меня не покидает чувство, что за всем тем, что я сумел сложить вместе за пару месяцев, скрывается нечто гораздо большее.

3. Не используйте эту информацию как учебник по тому, как убивать. Для начала, я мало знаю об убийстве (хотя мне приходилось это делать, так что хватит ржать над моей невинностью). Что важнее - я получил большую часть этой информации в цивилизованных беседах с монстрами, которых многие из вас бездумно уничтожают. Безусловно, многие из них - хищные чудовища, пожирающие беззащитных. Но когда вы с

Досье на монстров

В этой главе есть множество вставок, подробно описывающих Черты и силы монстров, которые может использовать Рассказчик. Игроки могут прочесть основную информацию, но мы советуем им не читать вставки, чтобы не узнать слишком много про врага. Только Рассказчику следует знать, как действуют в игре мертвецы и ночные преследователи.

Вставки-досье предлагают основную механику описания существ. Этого точно хватит, чтобы создать занимательную историю. Однако если вы уже знакомы с другими играми в системе Повествования, замените "официальные" силы и возможности монстров на те, что предлагаются здесь. Книга **Hunter Storytellers Companion** объясняет прочие правила игры, которые управляют монстрами, позволяя вам описать этих существ более детально, чем показано здесь - вам не понадобится ничего, кроме **Охотника** и дополняющих его книг.

В данной книге правил Сила Воли - это энергия, которая служит источником для большинства сил монстров. Каждое досье объясняет, как. Поэтому очки Силы Воли существ искусственно завышены.

сотни метров бьёте наповал кого-нибудь из них с помощью винтовки, оборудованной лазерным прицелом и специальными пулями, вы поступаете так же жестоко, как он сам.

4. Эта работа не закончена. Я исследую множество различной информации, которую добавлю позже. Вы можете делать собственные дополнения, хотя вам следует знать, что Свидетель1 выделил мне возможность контролировать ответы, и я удалю всё, что посчитаю неподтверждённым или ведущим к заблуждению.

Если однажды я внезапно перестану писать посты - не оплакивайте меня. Я погибну от собственной руки. "Вампирша", которая считает, что я предал её, может искать меня, чтобы закончить то, что начала. Я готов. У меня тут поблизости есть заначка, где лежит шприц, которым я могу уколоть себя. Мои исследования говорят, что понадобится лишь пара капель того, что внутри. Самоубийство может быть единственной храброй вещью, которую я когда-нибудь сделаю.

5. И наконец, я верю в монстров и всегда верил. Если бы вы выросли в том же месте, где я (нет, я не ищу вашего сострадания за моё прошлое или того, что у меня нет ног), то вы бы тоже верили. Вы бы ни секунды не сомневались в той информации, что медленно открывается нам. А именно - что монстры везде, и, по всей видимости, они скрываются за многими вещами, которые мы, обычные люди, принимаем как должное. И меня также не удивляет, что некоторые из "монстров" - гораздо более славный народ (или *были* таковыми), чем многие из людей.

Подводя итоги - я верю во всё, что тут говорю. Я верю, что есть монстры, которые существуют за счёт того, что пьют кровь и едят человеческую плоть. Я верю, что призраки могут быть в ответе за странные звуки в некоторых домах. Я не прошу вас принимать это всё на веру, но я не стану убеждать вас в том, что ваши самые дикие идеи - ошибочны. Чем более невероятной кажется идея, тем больше вероятность, что она соответствует реальности. И вот, что я в итоге раскопал.

Мои методы

Большинство информации, представленной здесь, получено из личного опыта, в основном из различных интервью с человеком, которого я называю Багрянцем, мужчиной, который заявляет, что он колдун. Я убедился в том, что он говорит правду, шпионя за другими колдунами, у которых, похоже, аура того же цвета (это способность восприятия, которая, вероятно, есть у меня и у некоторых других наделённых). Возможно, "интервью" - не слишком подходящий термин; Багрянец обычно не отвечал на прямые вопросы. Вместо того он бы открывал правду лишь со временем, к тому же - расплывчато.

Я сказал Багрянцу, что никогда не открою никому, что он - мой источник, так что я скрою все детали, относящиеся к нему. То, почему он, наконец, исчез после девяти наших бесед в ресторанчике, где я впервые встретился с ним - это спорный вопрос. Значили ли

мои обещания для него хоть что-нибудь, и вспоминает ли он наши разговоры - это всё сомнительно. Периодически он постоянно возвращался к тому, что теперь я считаю временным помешательством. Тем не менее, информация, которую я почерпнул из наших бесед, всегда выплывает наружу, когда можно перепроверить факты.

Я также привожу здесь непроверенную информацию, чтобы заполнить пробелы, когда сам этого сделать не в силах. Здесь есть истории с первого hunter-net, которые я вспомнил и переписал, или просто скопировал в текстовые файлы и вставил сюда. Если вы - источник одной из этих историй, и заметили ошибки в деталях или фактах - пожалуйста, сообщите мне, и я сделаю соответствующие исправления.

Перекличка

Привидения, зомби, вампиры, оборотни, гоблины и все прочие монстры, пока не показанные в дюжине голливудских фильмов, существуют. Кроме этих сверхъестественных существ есть ещё люди, отличающиеся от охотников, у которых есть свои собственные невероятные способности. Откуда взялись или берутся эти силы - я не знаю, но эти люди реальны. Здесь я хочу рассмотреть основы существования некоторых из этих групп созданий.

Поскольку значительную часть информации я получил от Багрянца, мне кажется необходимым начать наше обсуждение с колдунов. Кроме того, я описываю существ в порядке того, насколько человечными они кажутся, так что я начну с ведьм и закончу оборотнями.

Колдуны

Пока я видел только мужчин, у которых, как и у моего информатора, была багряная аура, однако Багрянец указал на то, что женщины тоже владеют тем, что я называю магическими силами за неимением лучшего термина. Несмотря на то, что сам Багрянец был колдуном, я очень мало знаю об этом виде существ (я называю их "существами", так как не думаю, что они люди в полной мере, по крайней мере, в том смысле, что и мы, охотники, - люди, наделённые миссией и способностями неким внешним источником).

Хотя Багрянец никогда не пользовался сверхъестественными силами явно - то есть, никогда не вызывал демонов и не пускал молний с кончиков пальцев - он был необычайно своеобразной и необычной личностью. Самым заметным было то, что я назвал его удачей. Казалось, с ним никогда не случалось неприятных происшествий, и порой из ряда вон выходящие события сложились бы так, чтобы привести к полностью благоприятному исходу.

Большую часть времени удача Багрянца вызывала простые вещи, как в тот раз, когда я впервые действительно узнал о нём. Мы сидели в смежных комнатках в ресторанчике. (Впоследствии именно там я всегда мог найти его. Он неизменно заходил через мгновение после моего прихода, как только наше общение стало регулярным. Я подразумеваю "регулярное" в широком смысле, поскольку в наших встречах не наблюдалось какой-нибудь закономерности, особенно когда я заметил его своевременные появления и убедился в том, что мои визиты были непредсказуемы).

Позвольте объяснить, что эта первая встреча случилась до моего наделения, так что я тогда мог подумать, что это было не просто странное стечение обстоятельств. И только спустя некоторое время я обрёл "виденье ауры", как я это называю, и определил, что Багрянец на самом деле был чем-то большим, нежели просто человеком.

В любом случае, я смутно осознавал присутствие Багрянца, пока ел свой завтрак. Он был пожилым, немного эксцентричным, каким мог бы быть Альберт Эйнштейн, с растрёпанными волосами и всем прочим. Официантка принесла ему чек, когда он закончил есть. Именно тогда я в самом деле рассмотрел его поближе. Когда она ушла, я увидел, как он вывернул свои карманы и нашёл там только пару монет. Он вроде как пожал плечами, оглянулся по сторонам и заметил, что я на него смотрю. Он одарил меня широкой дружелюбной улыбкой, но казалось, будто он смотрит прямо сквозь меня.

Затем он попросил ещё одну чашечку кофе и просто сидел там какое-то время, потягивая его маленькими глотками. Мне стало любопытно, что же должно случиться, так что я тоже пил медленно. Через какое-то время официантка стала пристально разглядывать нас обоих. Я полагаю, мы мешали притоку людей в ресторанчик и портили её чаевые. А затем случилась страннейшая вещь.

Группа строителей встала из-за стола, пройдя мимо Багрянца и меня. Первый парень потянулся за кошельком и открыл его, как раз проходя мимо. Ясно как день, что 20-долларовый чек упал на пол рядом с Багрянцем. Парень, шедший за ним, заметил это и поднял его. Вместо того, чтобы отдать его своему другу, он посмотрел на Багрянца и сказал что-то вроде "Эй, приятель, я думаю, ты обронил это". Багрянец взял 20 долларов и оплатил счёт сразу за рабочими. Когда я минутой позже собрался платить, кассир сказал, что Багрянец заплатил и за меня!

Вы, наверное, думаете, что дело-то невелико - всего лишь совпадение. Может быть, такие глупые, но странные вещи всегда случались с Багрянцем. Как тогда, когда его собирались ограбить двое ребят у ресторанчика. Один пошёл на Багрянца с ножом, но споткнулся и упал прямо на другого грабителя, воткнув нож в него! Или когда Багрянец переходил улицу, а какой-то утренний пьянчужка вырулил из-за угла на большой скорости, и точно бы сбил его - если бы колдун не провалился в открытый люк.

Если вы думаете, что таких невероятных происшествий - недостаточное доказательство, то представьте, что подобные длинные цепочки совпадений случаются так, как вы и предсказывали. Или, по крайней мере, в духе такого предсказания. Через какое-то время после начала наших бесед грубая дама, пришедшая в одиночестве, настояла на том, чтобы занять последнюю свободную комнатку, заставив нас вернуться в очередь. После того, как мы сели, у Багрянца было угрожающее выражение, когда он смотрел, как эта женщина расчёсывает волосы. "Наверное, ей стоит снова помыть голову", - услышал я его бормотание. Через мгновение проходящие мимо помощник официанта и покупатель столкнулись и тарелка супа выплеснулась прямо на женщину. Вздрогнув, я повернулся к Багрянцу и спросил, он ли был причиной этого случая. "Не похоже, правда?" - только и сказал он.

Но не все колдуны так безобидны, и есть веские причины считать их представителями нашей "оппозиции". Багрянец постоянно говорил про тех, кого он, очевидно, считал угрожающими и опасными, как про "них". Когда я в последний раз видел Багрянца, то предположил, что эти враги уже подобрались близко к нему, но исчез ли он оттого, что ему надо было бежать, или оттого, что его поймали - этого я могу никогда не узнать.

Основываясь на моих беседах с Багрянцем, я сделал несколько следующих заключений относительно ведьм и колдунов.

Они делятся на фракции, у каждой из которых своя философия, хотя какие из них могут помогать охотникам, а какие нам противостоят - я не могу с уверенностью утверждать. И я не получил конкретных названий, если таковые действительно существуют.

Они обладают сверхъестественной удачей, и, похоже, это основная магия, которой они обладают. Такие скрытные возможности объясняют то, почему их магия остаётся незамеченной.

Однако они также могут контролировать окружающую среду, используя для этого явные сверхъестественные методы. Однажды я был свидетелем того, как группа колдунов действовала согласованно, расположившись на крышах зданий в бизнес-центре города. По предложению Багрянца я наблюдал с крыши другого здания и видел удивительное огненное действо. Была буря, и молния прорезала небо. Вместо того, чтобы ударить в громоотвод, она ударила в протянутую ладонь колдуна. Казалось, будто он собирал энергию, прежде чем направить её колдуну на отдалённой крыше.

Досье на ведьм и колдунов

Колдуны и ведьмы похожи на нормальных людей. Ясновиденье определяет их как нелюдей в определённом смысле, но требуются такие грани, как Освещение, Освидетельствование или Распознание, чтобы понять, как именно. Атрибуты и Способности колдунов различаются так же, как и у людей, но обычно у них высокие Ментальные Черты. Колдуны контролируют своё окружение силой воли, так что для них неудивительно иметь Силу Воли 20. А могущественные колдуны могут обладать и более высокими значениями СВ.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности (выберите из следующих): Академические знания 4, Бдительность 3 Осведомлённость 3, Уклонение 2, Экспрессия 4, Лингвистика 5, Медицина 3, Оккультизм 4, Наука 2.

Сила Воли: 15+

Силы: У колдунов и ведьм есть способность, называемая Удачей. Они могут каждый ход тратить количество пунктов Силы Воли, равное значению их Сообразительности, чтобы изменить ход событий в свою пользу. Поразительные совпадения, таинственные побеги и невероятные провалы врагов - все они случаются в пользу колдуна. Удача может послужить оправданием для Рассказчика, создающего причудливую вереницу событий, которая служит на благо ведьмы. Сила Воли, расходуемая на Удачу, восполняется по одному пункту за час, или может даже быстрее, если колдун находится дома и специально медитирует.

Электричество потрескивало между ними двумя. Через полдюжины ударов молнии колдун, стоявший в центре, соединился с семью существами, располагавшимися по всему центру города. Я мог бы увидеть больше, но неосмотрительно использовал свою способность виденья ауры, чтобы подтвердить природу этих существ. Я использовал эту способность только в третий раз (первый раз я проверил её на Багрянце, а во втором случае была ложная тревога), и я не понимал, что это привлечёт ко мне внимание. Я бежал.

Я знал, что попал в неприятности; чародей, проводивший "ритуал", посмотрел прямо на меня - через улицу. Тем не менее, я выжил, и даже получил силу, которая, как я видел, была разбросана вокруг. Именно тогда у меня появилось чувство, что всё будет хорошо, почти так, как если бы кто-то присматривал за мной, защищая. Я не знаю, кто или что - может, Вестники? Может, это был мой коллега, который позже раскрыл свои планы, и это по случайности стоило мне ног. Вскоре я всё объясню.

В любом случае, моё особое в**и**денье выявляет колдунов, и оно также есть у некоторых других охотников, как я понимаю. Это значит, что ведьмы и их вид - не люди, и, по-видимому, они являются частью нашей миссии, хотя деликатный вопрос того, как к ним относиться, лучше оставить проницательным и вдумчивым охотникам среди нас.

Вампиры

Исходя из постов, прочитанных мной на первоначальной версии сайта hunter-net, я знаю, что многие из вас полагают, что применять такие названия, как "вампиры" или "зомби" к различным видам ходячих мертвецов - просто смешно. Это "мания, навеянная Голливудом", "чистый идиотизм" или результат "богатого воображения".

Но это не так. Они *и есть* вампиры, или, по меньшей мере, действующие трупы, у которых есть достаточная доля характеристик вампиров из западного фольклора, чтобы можно было использовать это название. Возможно, вампиры вроде Дракулы - европейские дворяне, действующие весьма искусно и скрытно - повсеместно встречались в Старом Свете, однако в начале 21 столетия вампиры в основном кажутся головорезами, которых мало что отличает от их человеческих коллег из банд и организованной преступности.

Может быть, это всего лишь отражение того, чем должен стать наш мир, если даже сверхъестественное, очевидно, обладает недостатками и нуждается в руководстве. Может быть, единственные вампиры, с которыми мы встречались до сих - тупицы, в то время как господа прячутся в имениях, окружающих Центральный Парк, или же живут на верхних этажах Сирс-Тауэра.

В любом случае, эти существа чрезвычайно могущественны и опасны, так что я рекомендую вам быть предельно осторожными, если вы опознаете одного из них. Это не значит - ликвидировать с дальней дистанции. Это может не сработать, даже если снайпер попадёт в цель. Я также хочу сразу заметить, что вампиры ненамного отличаются от *нас*. Мы - люди, которых избрали. Они - люди, которых "поцеловали". Именно так они это называют, или, по крайней мере, именно так Багрянец говорил о процессе. Это значит, что они - более или менее - не готовы жить той жизнью, которую им навязали, точно так же, как случилось со мной или с вами. Однако люди есть люди - дайте им сверхъестественные силы, долгую жизнь и желание пить кровь, и вы, вероятно, получите проблему. Но как реабилитация лучше электрического стула, так и с этими существами лучше вести дела с помощью переговоров, а не перестрелок.

Прекрасный пример - это женщина-вампир, которая забрала мои ноги. Я получил множество информации про вампиров из вторых рук, например, от Багрянца и из других источников, но при этом я сам никогда не говорил ни с одним из них. Я провёл два успешных интервью с исключительным вампиром (она настояла на том, чтобы мы обменялись кровью, прежде чем она станет отвечать на какие-нибудь вопросы, и пусть это было и опасно, но всё же я смог собрать немного информации). Это было до того, как в дело вмешался мой чересчур фанатичный коллега. Этот бедняга теперь мёртв, но он сел мне на хвост однажды вечером, чтобы встретиться с моим контактом. (Из-за моих чувств к этой грустной женщине я не стану делиться никакой информацией о ней. Я знаю, что среди вас есть те, кто использовал бы мои подсказки, чтобы выследить её).

В любом случае, вскоре после нашего обыкновенного обмена кровью охотник, следовавший за мной, напал на нас из засады. Я думаю, он хотел убить нас обоих, потому что было похоже, что теперь он и меня считал чудовищем. В итоге он не убил никого. Женщина, хрупкое и красивое существо (хотя, я думаю, её красота тут не играла никакой роли), жестоко расчленила этого парня. Я допускаю, что был шокирован, увидев её в таком свете, особенно учитывая то, что она казалось такой культурной, когда я говорил с ней (по крайней мере, по сравнению с вампирами-головорезами, за которыми я шпионил прежде).

Я попытался сбежать, пока они дрались. В мгновение ока она преодолела расстояние, на которое я уже успел убежать за эти несколько секунд. Я припоминаю, как она отбросила меня к стене переулка, но и только. В полицейском рапорте сказано, что меня нашли выползающим из переулка. Я могу лишь предполагать, что меня приняли за мертвого, если вы можете назвать *это* жизнью.

У меня есть несколько других постов, скопированных с оригинального сайта, которые относятся к вампирам, и я прилагаю их ниже. Я пишу их курсивом, чтобы отделить их от моего собственного опыта, потому что я не могу лично гарантировать правильность этой информации.

Я не нарывался на неприятности, я просто делал то, что должен. Это были зомби, и я уже убил многих из них. Они были из вида, который я называю шаркунами: медленные, но стремящиеся к цели. Трое из них прошли мимо довольно лёгких целей и направились к дому в Кэббэджтауне. Они были так сосредоточены на том, что делали, что я снял первых двоих прежде, чем последний понял, что я поблизости. Он устроил драку, но в конце концов я его прикончил.

Итак, после... избавления от останков... я отправился в местный бар, отвратительное местечко, но хорошо подходящее для того, чтобы остыть, не привлекая внимания. Я сидел там и пил, как вдруг приходит этот итальянец, садится и

начинает пялиться на меня. Он выглядел как какой-нибудь мафиози из Крёстного Отца, но он был мертвецом. Я имею в виду - со временем ты можешь судить об этом, и тот парень был мёртв.

Я лихорадочно думал о том, как выдворить его на улицу и пустить в расход, когда понял, что не могу шелохнуться. Я не мог даже говорить. Он обратился ко мне, говоря, чтоб я держался подальше от его слуг, не встревал в его планы, а я делал всё, что только мог, пытаясь пошевелить хотя бы пальцем.

Он открыл рот и улыбнулся, демонстрируя набор зубов, который напугал бы и Куджо, и спросил, понял ли я. Сам того не желая, я начал кивать головой, словно говоря "да". Он несколько раз пригрозил мне. Сказал что-то вроде "Если ты снова со мной свяжешься, я скормлю тебя рыбам" и всё такое в духе того, что можно ожидать от итальяшки. Затем его телефон зазвонил, и он ответил, и всё это время я продолжал кивать. Это было всё, что я мог делать. Он поднялся и ушёл, и казалось, будто никто из присутствовавших даже не заметил его. Они все занимались своими делами, совершенно не обращая на нас внимания.

Я не был свидетелем того, чтобы вампиры проявляли какие-нибудь сверхъестественные силы, кроме физических, таких как невероятная сила или скорость, но истории, подобные этой - не единичный случай. Вдобавок, все вампиры, за которыми я наблюдал, похоже, обладали своеобразным и сильным животным магнетизмом. Возможно, это эволюционное преимущество, которое используется, чтобы заманивать людей в ловушку. Однажды я видел байкера, который привлекал к себе каждую встречную женщину, что заставляет меня гадать, не стал ли я тогда свидетелем чего-то похожего на контроль разума, упомянутого выше.

И наконец, у меня есть ещё один кусочек текста, который я скопировал со старого сайта. Я подозреваю, что там было нечто большее, но я взял ту часть, которая меня заинтересовала.

Я не знаю, что это было, но у меня есть подозрения. Я имею в виду - если призраки и зомби существуют, то почему бы не существовать вампирам? Я не думаю, что оно раньше бывало в городе. Возможно, оно было просто растеряно, сгнивая, как зомби, но только изнутри. Я не люблю нападать на мертвецов за то, что они мертвы, так что я подождал, чтобы посмотреть, что оно будет делать. Мне не пришлось ждать слишком долго, потому что оно нашло какого-то бродягу и попыталось добраться до его горла. Я знаю легенды не хуже других. Я нашёл метлу в мусорнике, отломал ручку и попытался воткнуть ему в сердце. Думаю, я промахнулся. Оно повернулось, посмотрело на меня и зарычало, словно обозлённая псина.

Я вытащил деревяшку, чтоб попробовать снова, и оно изменилось - превратилось в дым или что-то такое, и исчезло.

Вот несколько фактов о вампирах, которые я собрал.

1. Они ночные создания и не могут оставаться на солнечном свету. Похоже, что другие яркие источники света не воздействуют на них.

2. Им нужно пить кровь, чтобы жить. Они не могут переваривать другую пищу или питьё, и это значит, что если вам не хватает способностей, чтобы распознать некоторых существ, пристальное внимание может помочь вам заметить в шумной компании человека, который не прикасается к еде или пиву, стоящему напротив. Это, или же то, что уровень жидкости в его стакане никогда не уменьшается.

Похоже, что на самом деле этих существ питает только человеческая кровь. Я видел вампирку, которая пила из визжащей крысы, но это, казалось, не утолило её голод - она всё ещё потребовала моей крови в качестве платы за ответы на вопросы.

Вампирское питание порождает определённую моральную дилемму. Если вампиры на порядок выше человека - по крайней мере, если вы относитесь к данному вопросу как к эволюции в отношении пищевой цепочки - то как питающийся кровью вампир отличается от человека-мясоеда?

3. Похоже, что религиозные символы никак не сдерживают вампиров. Если у вас есть вера, то пусть она будет с вами, потому что вам понадобится сила, которую она даёт, но не ожидайте, что она даст вам преимущество против вампиров.

4. Я дам вам знать насчёт чеснока. Он развешан у каждого входа в мою квартиру - или так было, когда я был там в последний раз.

5. Кажется, что причинить вред этим существам невероятно сложно. Пули оказывают на них мало влияния. То же касается ножей и дубинок, исключая ампутацию или обезглавливание. (Многим людям не хватит сил, чтобы отрубить конечность - при этом такую силу использовали против меня). Однако огонь - это явно их уязвимое место. Возможно, мёртвая плоть может выдержать тупой урон, но не сжигание.

6. Вампиры кровоточат и даже удерживают кровь в своём теле. Я не думаю, что эта кровь циркулирует - у моего контакта даже не было пульса - но у неё шла кровь, когда она порезала палец.

Мне говорили, что вампирская кровь в теле человека что-то делает с ним: он становится сильнее и выносливее. И всё же на меня подобные эффекты не воздействовали. Возможно, *те, кого коснулись*, вроде нас, имеют иммунитет к тому, чтобы становиться вампирами или их агентами. И всё же, столь многие нормальные люди уязвимы из-за этого.

Досье на вампира

Ниже приведён пример молодого вампира, вероятно, недавно обращённого:

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4

Способности (выбирайте из следующих): Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Компьютер 2, Уклонение 3, Вождение 2, Этикет 3, Финансы 2, Огнестрельное 2, Запугивание 3, Расследование 2, Лидерство 2, Медицина 2, Ближний бой 4, Оккультизм 3, Политика 1, Безопасность 3, Знание улиц 3, Хитрость 4, Выживание 4

Сила Воли: 8

Следующее отражает черты сильного вампира, который уже немного просуществовал:

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 5, Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 6

Способности (выбирайте из следующих): Академические знания 3, Бдительность 4, Знание животных 3, Атлетика 3, Рукопашный бой 5, Компьютер 1, Ремёсла 2, Уклонение 5, Эмпатия 3, Этикет 4, Экспрессия 4, Финансы 4, Огнестрельное 4, Запугивание 5, Расследование 4, Законы 4, Лидерство 3, Лингвистика 3, Медицина 4, Ближний бой 5, Оккультизм 4, Политика 4, Наука 3, Безопасность 4, Знание Улиц 3, Хитрость 5, Выживание 5

Сила Воли: 10

А это пример очень могущественного вампира, одного из тех, что существовал несколько десятилетий или столетий:

Атрибуты: Сила 6, Ловкость 7, Выносливость 7, Обаяние 5, Манипулирование 7, Внешность 5, Восприятие 6, Интеллект 6, Сообразительность 7

Способности (выбирайте из следующих): Академические знания 7, Бдительность 7, Знание животных 5, Атлетика 6, Осведомлённость 5, Рукопашный бой 5, Уклонение 5, Эмпатия 1, Этикет 5, Экспрессия 4, Финансы 7, Огнестрельное 3, Запугивание 7, Расследование 4, Законы 4, Лидерство 7, Лингвистика 5, Медицина 5, Ближний бой 6, Оккультизм 5, Политика 7, Наука 3, Безопасность 5, Знание Улиц 1, Хитрость 7, Выживание 7

Сила Воли: 15

Слабости

Все вампиры получают один уровень летального урона за ход, находясь на

солнечном свету. Этот урон нельзя поглотить. Огонь причиняет вампирам летальные повреждения, которые нельзя поглотить. Если пробить колом сердце вампира - он будет парализован. Сложность такой атаки равна 9, при этом нужно нанести три уровня повреждений здоровью, чтобы атака считалась успешной. Проткнутый колом вампир не может шевелиться, однако может использовать любые свои ментальные силы.

Способности вампиров

У вампиров есть собственные силы, точно так же, как у наделённых - особые возможности. Отличия способностей вампира зависят от самого индивидуума. Способности многих почти не отличаются от человеческих, в то время как некоторые невероятно могущественны (первые встречаются гораздо чаще, а вторых охотники обнаруживают лишь изредка). Далее следуют лишь примеры сил, которыми могут обладать вампиры. Рассказчику рекомендуется разрабатывать свои.

Недавно созданные вампиры обладают тремя способностями, причём все они - весьма низкого уровня. У сильного вампира есть четыре-пять способностей от слабого до среднего уровня. У древних вампиров по пять-шесть способностей, каждая из которых может быть от среднего до высокого уровня.

Вампир должен тратить Силу Воли, чтобы использовать любую из своих способностей. Она возобновляется по пункту за каждый ход, в течение которого вампир пьёт человеческую кровь, при этом от одного человека вампир может получить максимум десять пунктов крови (и жертва умирает, если у неё забрали 8). К тому же, вампир теряет один пункт Силы Воли каждую ночь, в которую не кормится; решительные охотники могут устроить осаду убежища вампира, загнанного в ловушку.

Невидимость: эта способность не совсем соответствует своему названию. Вампиры, владеющие ей, могут сделаться похожими на кого-нибудь из окружающих или просто заставить всех в какой-нибудь области игнорировать их присутствие так, словно их там нет. Однако они не могут исчезнуть на самом деле. Эта способность не скрывает их присутствия от камер и других электронных устройств обнаружения, она лишь воздействует на умы людей, находящихся вблизи от вампира. Чтобы использовать Невидимость в течение сцены, вампир тратит пункт Силы Воли.

Охотники, которые активируют второе зрение (то есть, тратят пункт Убеждённости в данной сцене) - иммунны к этой способности вампиров. Грани Распознания, Освидетельствования и Обнаружения также могут обнаружить вампирское присутствие или их истинную внешность. Наделённые, не активирующие ясновидение или соответствующие грани, распознают кровососов так же, как обычные люди (попросту не видят их; в случае непосредственной угрозы можно сделать бросок Восприятия со Сложностью 8).

Слабые вампиры относительно легко могут прятаться в толпе или в тенях. Сильные вампиры могут пользоваться разными способами сокрытия себя, а могущественные вампиры могут делать всё то же самое не только с собой, но и с несколькими посторонними одновременно. Могущественный вампир может устроить неосторожному охотнику очень неприятный сюрприз.

Неуязвимость: вампир получает бонусы к своей Выносливости, становясь гораздо стойким, чем человек. На слабых уровнях бонус равен +2, на средних +4. Для могущественных вампиров бонус равен +6. Как и броня, дополнительная Выносливость может быть использована, чтобы поглотить урон, включая летальный. Этот бонус Выносливости не поможет слабым вампирам поглотить урон от огня или солнечного света, однако более могущественные вампиры могут это делать.

Активация неуязвимости на одну сцену стоит пункт Силы Воли.

Молниеносная скорость: вампиры во многих случаях могут двигаться быстрее людей. Молниеносная скорость отражает эту способность, позволяя вампиру перемещаться на огромные расстояния или совершать множество атак за один ход. Недавно созданный вампир может получить одно дополнительное действие за ход, в то

время как вампир средней силы может получать по одному дополнительному действию на ход за каждый имеющийся у него пункт Ловкости. Сильные вампиры могут двигаться так быстро, что может показаться, что они исчезли и вновь появились за мгновение, или даже размываться во время приближения. Позвольте такому существу совершить все действия, которые вы хотите, чтобы он сделал.

Каждое дополнительное действие, полученное за ход, может быть использовано лишь для одного типа действий, и тратит весь запас кубиков. Во время применения нельзя совершать множественные действия.

Молниеносная скорость, однако же, не бесплатна. Вампир тратит пункт Силы Воли каждый ход, в котором используется эта способность. Соответственно, слабый вампир получает одно дополнительное действие за один пункт Силы Воли, а вампир средней силы, у которого Ловкость 5, может предпринять шесть действий за один ход, потратив один пункт Силы Воли. Древний вампир, расходуя один пункт Силы Воли, может действовать так часто, как вы посчитаете нужным.

Контроль разума: вампиры, обладающие этой способностью, могут действовать либо скрытно, либо насильственно, заставляя других выполнять их приказы. Примитивная форма этой способности заставляет жертву следовать приказу в форме одного слова. На средних уровнях вампир может воздействовать на образ мышления цели, используя осторожные формулировки и деликатные предложения, возможно, привлекая потенциального врага на свою сторону в споре. Или же вампир может заменить воспоминания цели простым внушением, убеждая субъекта забыть важные детали, или даже заставить его забыть именно то, кого или что этот субъект искал. На высоких уровнях вампир может сделать цель своим рабом, забрав у него всякую видимость свободной воли. Последний вариант способности обычно применяется скрытно и требует большого количества времени, однако если жертва однажды попадает под влияние вампира, ей будет практически невозможно по-настоящему освободиться.

Потратьте пункт Силы Воли и сделайте бросок Силы Воли (основанную на постоянном значении, а не на текущем) для вампира, использующего Контроль Разума. Сложность будет равняться Силе Воли жертвы. Успех сделает человека слугой вампира. Если охотник тратит пункт Убеждённости в этой сцене, он невосприимчив к попыткам подчинить его разум. Если пункт не тратится, наделённый подвергнется влиянию вампира так же, как любой смертный. Рассказчик может позволить охотнику, который обычно находится под контролем вампира, сопротивляться на время любой сцены, во время которой расходовался пункт Убеждённости. Когда сцена заканчивается, охотник может вновь вернуться под влияние этого существа.

Нечеловеческая Сила: вампиры могут быть намного сильнее людей, и нечеловеческая сила отражает это. Добавьте 2 к Силе на низких уровнях, 4 на средних, и 6 - на высоких уровнях. Эти бонусы также добавляются к броскам на урон, которые совершаются при драке, а также в бою с холодным или метательным оружием. Наносимый вред точно такой же, как и обычный урон, но на усмотрение рассказчика ударный урон от действительно могущественных вампиров может не быть поглощён.

Использование нечеловеческой силы таково: нужно потратить пункт Силы воли во время каждой сцены, где используется эта способность.

Ходячие мертвецы

Мне известны все наименования этих существ: мертвяки, гниль, зомби, трупы. Наверное, есть так много имён, потому что эти твари, похоже, самые распространённые наши враги. Я не знаю, в чём штука с ходячими мертвецами, но они, видимо, повсюду - встречаются гораздо чаще, чем вампиры или ведьмы. Кажется, будто Рай - или, скорее, Ад - полон, и оставшиеся души были вынуждены вернуться назад на землю. Почти каждая история про "первый контакт", которую я слышал, была о ходячих мертвецах. Может быть, мы с ними как-то связаны.

Учитывая количество зомби, неудивительно, что эти существа варьируются. Мне будет сложно классифицировать их каким-нибудь определённым способом, пока у меня не будет больше информации. Однако, основа этих существ, похоже, та же самая: они - люди, которых вернули к жизни после смерти. Какая сила пробуждает их, контролирует или даёт возможности - я не знаю. Возможно, это колдовская "магия". Возможно, это кровь вампиров. Возможно, все причины из сказок - правда: они пылают жаждой отмщения, нечестивой страстью к кому-то или чему-то.

Я не включаю вампиров в эту категорию. На самом деле они, скорее, не что-то мёртвое, возвращённое к жизни, а другой вид жизни. Вампирам нужно питаться кровью. Они живут сложной, многомерной жизнью. Ходячие мертвецы, в худшем случае - это оборванные трупы на негнущихся ногах, которые стонут, преследуя своих жертв. В лучшем случае они бывают поистине бесстрастными существами, которые, тем не менее, могут функционировать в нормальном общества.

Для удобства я разделяю ходячих мертвецов на три категории. Я видел все три вида своими глазами, и я считаю, что они достаточно различаются между собой, чтобы провести эту грань. Не то чтобы имелось существенное отличие, если рассматривать их как потенциальных врагов, но нужно проводить различие, если вы надеетесь взаимодействовать с ними без ствола. Структурируя эту главу, я опишу три вида - от наиболее человечных к наименее.

Боязнь Ходячих мертвецов и Духов

Обычные люди не могут выносить вида ходячих мертвецов или духов, когда такое существо открывает свою мёртвую суть, или когда оно точно не может быть живым (плоть существа сползает с костей во время ходьбы, или призрак - прозрачный и может ходить сквозь стены). Люди впадают в истерику, бьются в припадках и судорогах, убегают прочь с места действия или игнорируют всё так, как если бы такое зрелище вообще их не трогало.

Этот феномен не влияет на охотников, если они тратят пункт Убеждённости, чтобы выстоять в течение этой сцены. Если оный не был потрачен, охотник так же уязвим к панике, как и среднестатистический человек.

Сокрытые

Сокрытые - это ходячие мертвецы, которые могут сойти за живых и ходить среди людей незамеченными. Они могут быть немного бледными, одинокими, антисоциальными или слегка недогадливыми. Похоже, что они сохраняют навыки, имевшиеся у них при жизни, хотя однажды Багрянец сделал замечание, которое заставляет меня думать, что после смерти они не продолжают учиться или улучшать свои навыки. ("Она всегда была неважным водителем", - сказал он об одной из сокрытых, за которой я наблюдал какое-то время, и у неё действительно явно всё ещё были проблемы с вождением.)

Сокрытые не так уж невидны для взгляда охотника, который знает, что искать. Тем не менее, сокрытый может легко затеряться среди людей, у которых нет причин подозревать, что новая сотрудница восстала из могилы, чтобы выследить и убить всех, кто был замешан в её преждевременной смерти.

Таков был случай женщины, за которой я наблюдал около двух недель. Кроме Багрянца, она была первым сверхъестественным существом, которое я распознал после моего наделения. Я говорю это в свою защиту, потому что я позволил ей заниматься своими делами гораздо дольше, чем в случае, если бы нашёл её сейчас. И тогда я, разумеется, не мог спокойно обратиться в полицию с дикими историями о том, чему я стал свидетелем.

Наблюдение за той женщиной чем-то напоминало просмотр фильма про Джекилла и Хайда. Днём она была слегка туповатой и не слишком эффективной работницей большого банка в центре города. После работы она словно напитывалась новой энергией и

становилась чем-то вроде хищника, следившего за общежитием братства в моём университете. Только лишь после одного вечера я понял, что её дневная работа была не просто случайным выбором. Оказалось, что банк, в котором она работала, обслуживал множество студенческих счетов, и все её предполагаемые жертвы были среди них.

Той ночью я следил, как она вошла в дом братства и нещадно порубила студентов на куски топором. Четверо из них были в машине, убившей её. Пятый оказался не в том месте не в то время.

На следующий день женщина не показалась на работе. На самом деле, я решил, что она вернулась в свою могилу или наконец обрела покой где-нибудь ещё, но месяцем позже она появилась вновь, став причиной череды смертей, забравшей жизни нескольких других членов братства.

Используя предоставленную мной информацию, два других охотника нашли её и покончили с ней. Так что я действительно понимаю, что бывают случаи, когда убийство - единственная возможность, но ходячие мертвецы могут быть не совсем в себе или не совсем соображать. И всё же я надеюсь, что мы можем найти способ облегчить страдания этих несчастных душ, не прибегая к насилию.

Важно заметить, что может быть трудно найти разницу между сокрытым и вампиром, но в отличие от вампиров, эти ходячие мертвецы могут действовать в течение дня.

У меня есть другой отчёт о ходячем мертвеце, которого я тоже считаю сокрытым. Эта история попала ко мне с первого веб-сайта. Я не изменял этот скопированный текст, так что слово "монстр" - не моё. Вы можете удивиться, что это слово сказал человек, сражавшийся бок о бок с наркоторговцами. Лично я удивляюсь.

Я бы никогда ничего не заподозрил, если бы не увидел его в действии. Он не был в хорошей физической форме, но смог прорваться через целую банду наркоторговцев. Они стреляли в него, резали его и били битой. Он едва заметил это. Я видел, как он разодрал бандиту спину голыми руками. Его пальцы проткнули грудь и бедро этого бедолаги, будто они были из картона.

Монстр был профессором колледжа, или, по меньшей мере прикидывался таковым, я думаю. Он был низким и кругленьким, почти лысым, и он ходил, прихрамывая.

Понадобилась целая банда и я, чтобы покончить с ним. Я был единственным, кто выжил. Я могу поклясться, что рана в его груди затянулась у меня на глазах. У него не текла кровь! Я разрубил ему руку, а ещё шею - и у него так и не потекла кровь!

Досье на сокрытых

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5, Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 5

Способности (выберите из следующих): Бдительность 3, Атлетика 4, Рукопашный бой 4, Уклонение 4, Вождение 2, Этикет 2, Экспрессия 2, Огнестрельное 2, Запугивание 5, Ближний бой 3, Знание улиц 3, Хитрость 5, Выживание 4

Сила Воли: 10

Способности: Сокрытые могут сойти за человека, хотя второе зрение покажет их *неправильными*, в то время как Грани Распознание, Освидетельствование и Обнаружение покажут то, чем они являются. Сокрытые могут вынести 15 уровней урона здоровью до того, как будут уничтожены, но могут регенерировать по одному потерянному уровню здоровья за трату одного пункта Силы Воли. Регенерация требует действия, и за один ход можно восстановить только один уровень здоровья. Сокрытые не получают штрафов за ранения за потерянные уровни здоровья.

Ходоки

Ходоков проще всего описать, как среднее между сокрытыми и наименее человечными из ходячих мертвецов, шаркунами. Ходок – оживший мертвец, но, в отличие

от сокрытых, ходок разлагается, хоть и медленно. Пусть они явно не настолько трезвомыслящи как сокрытые, у ходоков есть кое-какой разум, достаточный, по крайней мере, для того, чтобы скрыть запах мертвеца парфюмерией и одеждой.

Я зову их «ходоками», поскольку они хотя бы по-человечески передвигаются. Ходока от шаркуна проще всего отличить по тому, как двигаются их конечности. Вы поймёте, что я имею в виду, когда встретите их.

По-видимому, ходоков к нежизни приводит что-то, что произошло с ними перед смертью. Как правило, эта страсть никогда не бывает очень сложной, или же они, по крайней мере, следуют ей прямолинейно, а не так осмотрительно, как это могут делать сокрытые. К примеру, сокрытая, которую я встретил, специально устроилась на работу в банк, чтобы получить информацию о своих целях. Ходок никогда бы не стал так подготавливаться. Он бы просто промаршировал прямо в общежитие и позаботился о студентах – убив, вероятно, всех в здании.

Рассмотрим в качестве примера пост активного участника первоначального hunter-net:

Я знал Берни Томпсона. Он был хорошим человеком и любящим мужем. Лиза была опустошена его смертью. Мы все дружили, так что я сделал всё, что мог, чтобы утешить её. Спустя пару лет мы стали больше, чем друзьями, несмотря на все мои усилия никогда и ни с кем больше не сближаться.

Мы не предавали наши отношения огласке. У меня были свои причины, и её дети всегда думали обо мне как о «дяде Майке», так что было бы неловко, раскройся большее.

Однажды ночью, пока дети спали, Бери и один из его старых приятелей показался в доме, чтобы объяснить, почему я не должен встречаться с Лизой. (Незнакомец был всё ещё жив и, похоже, считал живым Берни, и что я ужасно неправильно поступил с Берни.) Берни выглядел и лучше, но он не разложился полностью. Возможно, засушливая погода сохранила его…свежим?

Я сказал Лизе забежать внутрь и спрятать детей. И тогда Берни набросился на меня. Его друг забежал и утащил Лизу из дома. Она кричала изо всех сил.

Не думаю, что Берни раньше натыкался на таких, как мы – он всё ещё пах землёй. Тем не менее, сражаться с моим лучшим другом было непросто, несмотря на то, чем он стал. У него же не было никаких проблем с тем, чтобы выбить из меня весь дух. Тогда я стал обиваться и разобрался с ним – так мне казалось.

Я пошёл за Лизой. Она лежала на земле, безучастно глядя на дом. Нападавший на неё исчез. Если я ощущал вину, то её вина, должно быть, разрывала изнутри. Думаю, в этот момент моё сердце разбилось.

Это было глупой ошибкой. Пока я жалел себя, друг Берни вышел из теней и выстрелил в меня! Всё, что я мог – это лежать, пока тот парень помогал Берни подняться, после чего они сбежали с Лизой. Я, крича, пополз за ними.

Они нашли друга Берни мёртвым спустя пару дней – и тело Лизы спустя неделю. В это время я всё ещё был в больнице. Полиция не закрыла это дело. Как и я. Я найду этого ублюдка!

Жаль разочаровывать автора этого поста, но его желание мести, скорее всего, останется неудовлетворенным. По-видимому, большинство ходоков возвращается в могилу после того, как они завершают те дела, ради которых они поднялись.

Я бы предпочёл не говорить сейчас о собственном опыте с ходоками. Это то, к чему мне придётся вернуться после того, как этот очерк пробудет в сети какое-то время, если только меня не навестит моя подруга-вампирша.

Досье на ходоков

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5, Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 1, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4

Способности (выберите из следующих): Бдительность 3, Атлетика 2, Рукопашный

бой 2, Уклонение 2, Вождение 1, Этикет 1, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Знание улиц 2, Хитрость 2

Сила Воли: 8

Способности: У ходоков 10 уровней здоровья, и они не получают штрафов за ранения. Они могут регенерировать по одному потерянному уровню здоровья в ход за трату одного пункта Силы Воли. Регенерация требует действия. Ходоки с трудом могут сойти за человека. Второе зрение воспримет неестественность в них. Грани Распознание, Освидетельствование и Обнаружение можно использовать, чтобы почувствовать их принадлежность к живым мертвецам, хотя того же можно достигнуть простым близким осмотром.

Шаркуны

Последний и явно наименее человечный из трёх типов зомби – тот, который я зову шаркунами. Рассмотрим их внимательнее; шаркуны явственно являются ходячими мертвецами. Неосведомленный о существовании таких существ человек, увидев одного из них на расстоянии и в темноте, мог бы посмеяться над «пьяницей». Но вблизи сразу же становятся заметны разлагающаяся плоть и гнилостный запах шаркуна.

У шаркунов характерная шаркающая походка, и они, похоже, не очень хорошо сохранились, так что они медлительны. Они также туповаты, но это не столь важно; они всецело преданы мучению и убийству людей. Вам, может, удастся обогнать одно из этих существ, но они изнурят вас со своей адской выносливостью.

Шаркуны, как минимум, так же опасны, как ходоки или даже сокрытые, по одной простой причине: в отличие от других разновидностей ходячих мертвецов, шаркуны обычно появляются группами. Что может удерживать эти группы вместе (возможно, контроль другого существа, подобного описанному выше вампиру?) – неизвестно. Возможно, та же сила, что оживляет их, пробуждает их по несколько одновременно, и они оказываются связанными вместе, пока их не уничтожат.

Полагаю, вы могли бы привести довод, что шаркуны – это всего лишь значительно разложившиеся ходоки или сокрытые, но я заявляю, что к последним они не принадлежат: сокрытые, которых я выслеживал, не продолжали разлагаться. Конечно, опасно делать такие предположения (возможно, процесс неестественно медленный?), но, полагаю, если сокрытые больше не разлагаются, то у ходоков, вероятно, этот процесс идёт замедленно. Опять же, возможно шаркунов просто оживила сила слабее, чем в случае ходоков или сокрытых.

Другим отличием может быть то, шаркуны оживлены другими существами (возможно, ведьминскими ритуалами), тогда как ходоков и сокрытых ведёт некая непостижимая сила, нечто, что заставляет их оживать самостоятельно. Если это так, то мою классификацию живых мертвецов придётся пересмотреть. Пока что я придерживаюсь своего подхода, и шаркуны определённо низшие в своей группе.

Впервые я увидел шаркунов издалека. Я разгадал загадку от Багрянца и ждал его на кладбище к северу от города. Я был почти готов махнуть на него рукой, когда земля на соседнем холме затряслась и, казалось, взорвалась. Я увидел, как три ветхих и нескладных трупа поднялись и потащились прочь от своих могил.

Я последовал за ними. Они ни разу не оглядывались, и уж тем более не замечали меня. Тогда я задался вопросом – которым задаюсь до сих пор – почему люди не замечают этих существ. Возможно, обычные люди не могут справиться с тем, что они видят, и остаться в своём уме, поэтому они придумывают оправдания или просто стирают их воспоминания.

Как бы то ни было, когда существа пересекали дорогу снаружи кладбища, из-за угла повернула машина и врезалась в двух тварей. Их отбросило футов на 30, и я был шокирован, когда увидел, как они перестали катиться и поднялись на ноги. Машина была угроблена. Третий шаркун, похоже, остановился, словно обдумывая, стоит ли подходить к

машине. После нескольких робких шагов он пошёл в ногу со своими спутниками, которые даже и бровью не повели.

Я бы последовал за ними, но женщина за рулём была без сознания и истекала кровью, так что я побежал к телефону-автомату и позвал на помощь. К тому времени, как я вернулся, чтобы понаблюдать за местом действия из укрытия, на месте были полиция и скорая, а шаркуны уже исчезли.

Досье на шаркунов

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 6, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 2, Интеллект 1, Сообразительность 1

Способности: Рукопашный бой 2, Запугивание 5

Сила Воли: 6

Способности: Шаркунов можно «убить» только полным разрушением тела или отделением головы от туловища. У шаркунов 10 уровней здоровья, и они не получают штрафов за полученный урон.

Выводы о ходячих мертвецах

Вот итоги моих умозаключений, касающихся зомби.

1. Они невероятно сильны и могут выдержать огромный объём повреждений. Что ещё хуже, их нельзя замедлить до тех пор, пока вы их полностью не остановите. Человек с пулей в ноге бежит медленнее. Но не зомби. Это означает, что вы никогда не поймёте, закончит ли дело следующая пуля. Предполагайте, что нет, поскольку так оно, вероятно, и будет.
2. Вдобавок к способности выдерживать огромный объём повреждений, замечено, что ходячие мертвецы – по крайней мере, сокрытые и ходоки – могут исцелять полученные раны. Возможны два результата: может потребоваться больше времени на то, чтобы разобраться с ними, или вы решите, что уничтожили их, но спустя мгновение обнаружите их у себя за спиной.
3. У сокрытых и ходоков, похоже, на уме есть конкретные цели, и они не всегда представляют непосредственную угрозу жизни. Если общение возможно – а так практически всегда и бывает – то вы можете помочь им достичь этих целей и упокоиться с миром. Впрочем, сокрытой, с которой я имел дело, похоже, никогда не надоедало убивать членов братств.

Гоблины

Эта категория мне кажется притянутой за уши. Мало того, что у меня была всего одна встреча с этими существами, я к тому же видел лишь один пост на старом сайте, касающийся существ, которых я называю «гоблинами». Возможны и другие названия: буки, бугимены, тролли. Название получше будет использовано, когда у нас будет больше информации.

Кроме того, неясно, можно ли описать гоблинов, как являющихся более человечными, чем призраки – следующий тип существ, который будет обсуждён. Тем не менее, хотя у призраков более человекоподобная внешность, тот факт, что они бестелесны, делает их, на мой взгляд, менее человечными.

Я обнаружил группу гоблинов в детском отделении местной больницы. Хотя учусь в колледже, я выгляжу довольно молодо. Когда я попал в больницу из-за связанных с расследованием травм, меня отправили из приёмной в детское отделение. Как только я попал туда, кто-то взглянул на моё удостоверение колледжа и отправил меня назад. Как бы там ни было, на своём пути вниз по лестнице я прошёл мимо палаты новорождённых. Ни внутри, ни поблизости больше никого не было, кроме трёх медсестёр, и они меня не заметили. Не было ничего необычного – пока одна из них не вытащила иглу и не вставила

её в ребёнка. Это заставило меня вздрогнуть, но я почувствовал настоящий ужас, когда «медсестра» взяла кровь, вытащила иглу и сбрызнула кровь себе в рот!

Полагаю, я инстинктивно взглянул на них своим зрением. Их маскировка медсестры спала, обнаружив тощих, покрытых бородавками гуманоидов с бледно-серой кожей. Они все одновременно повернулись ко мне и улыбнулись. Их рот был полон заострённых зубов! Это были одни из самых пугающих мгновений в моей жизни. Все эти беззащитные младенцы оказались во власти подобных существ!

Прежде, чем я успел что-либо сделать, я услышал за собой потрясенный вздох. Я обернулся и увидел, как устало выглядящий мужчина издал вульгарный возглас. Это был первый раз, когда я присутствовал на чужом наделении. Возможно, этот мужчина отреагировал бы по-другому, если бы его собственный ребёнок не был в комнате с монстрами. Ухмыляющиеся пожирательницы детей побледнели, когда мужчина схватил прислоненный к стене костыль и ворвался через дверь палаты к «женщинам».

Двое гоблинш сразу же сбежали, но третья сделала нечто странное: она сложила свои руки вместе, и в её ладонях появилось что-то, что выглядело как сделанный из кости меч! Мужчина, похоже, не передумал насчёт своей решительной атаки. Я могу понять исступление, происходящее в момент наделения; у меня самого заняло дни, чтобы сложить вместе всё, что произошло со мной. Я могу только представить, какую глубину подобному опыту придаёт защита своего ребёнка.

Двое столкнулись, и мужчина оказался отброшен назад, упав среди колыбелей. Все младенцы начали кричать. Судя по виду замешательства или паники на лице гоблинши, она не ожидала проблем.

Как только мужчина поднялся на ноги, в него влетели все колыбельки, стоявшие рядом. Гоблинша, рыча, выбежала через другую дверь. Мужчина собирался преследовать её, когда я криком велел ему оставаться на месте. Поразительно, что до сих пор никому из детей не навредили, но это определённо изменится, если отец попытается прорваться на свободу.

Я солгал об увиденном охране и вызволил того мужчину из беды. Я представился и посоветовал ему не пытаться понять, что произошло, пока не сориентируется в ситуации. Позже я слышал о нём, и он сделал много хорошего, но, боюсь, ему всё так же не хватает сдержанности, как и в ночь нашей встречи. Но, полагаю, не могу его за это винить. Похоже, гоблины навестили его дом одной ночью, после того, как он с женой принёс сына домой.

Мой опыт и скопированная со старого сайта статья ниже рисуют гоблинов в плохом свете. Возможно, что все они пожирающие плоть монстры, но не основывайте свои суждения только на этих случаях.

Я был на патрулировании – я коп. Я ходил по улицам вместо того, чтобы сидеть и разъедать свою задницу. Как бы там ни было, я услышал женские крики. Я побежал к месту преступления и вызвал подкрепление. Когда я добрался до переулка за китайским рестораном, я увидел парочку туристов, которую изводили члены местной банды, шайка по имени [отредактировано Книжныйчервь55, чтобы скрыть место инцидента и защитить автора поста]. Я собрался уже выкрикнуть предупреждение, когда лидер бандитов откусил от руки мужчины! Я подумал, что, возможно, подонок стал мертвецом, но я бы услышал о его убийстве.

Так или иначе, я совершил тупую ошибку, закричав. Я ещё не был готов – подкрепление ещё не прибыло, будто то коллеги-офицеры или другие парни*, с которыми я патрулирую.*

И тут я вижу, как на меня набрасывается пятеро грёбанных монстров! Они были огромные и бледнокожие, с рыжими волосами. На лидере была бандана, и казалось, что она была пропитана кровью. Оба туриста потеряли в этом момент сознание. У жертвы укуса было сильное кровотечение.

Внезапно в их руках из ниоткуда появилось оружие! Я приказал им бросить его и встать напротив стены. И тогда один из «детей» бросил в меня топор или что-то типа. Он промахнулся, и я начал стрелять.

Способности гоблинов

Забвение: Нормальным людям сложно осознавать и запоминать встречи с гоблинами. Обычные люди продолжают вести себя в присутствии таких существ так, словно не происходит ничего неожиданного. Нормальные люди просто не могут увидеть или вспомнить то, что делают гоблины. Охотники невосприимчивы к этой слепоте, если для них было потрачено очко Убеждённости, чтобы даровать им второе зрение и ментальную защиту на протяжении сцены. Без активации этих способностей охотники не замечают истинного облика и деятельности гоблинов.

Активное второе зрение раскрывает гоблинов в человеческом облике как *неуместных*. Требуются такие грани, как Распознание, Освидетельствование и Обнаружение, чтобы увидеть, чем гоблины являются на самом деле, если только существа не раскроют свою истинную внешность, и тогда все люди могут распознать их.

Гоблины могут раскрыть себя перед наблюдателями. Их угрожающая внешность позволяет им отпугнуть большинство людей успешным броском Манипулирования + Запугивание со сложностью 6. Для этого эффекта нужно потратить очко Силы Воли. Охотник будет невосприимчив к этой контролирующей эмоции силе, если потратит очко убеждённости. После того, как всё уляжется, свидетели-люди всё так же не помнят увиденное.

Физическая сила: Гоблины часто используют против охотников и людей физические способности – способность быстро двигаться, далеко прыгать или проявлять неожиданную силу. У них могут быть и другие, неведомые силы.

Обжорство: Чаще всего встречаемые гоблины склонны есть, причём любую еду, живых существ и неживые предметы, даже те, которые кажется невозможным укусить или переварить – камни, аккумуляторы, дорожные знаки. Поедание непереваримого предмета требует траты очка Силы Воли. Шина исчезает за ход, тогда как поедание машины может занять целую сцену, и всё это за трату одного пункта Силы Воли. Если целью челюстей гоблина стал человек, то повреждения определяются броском Силы Воли со сложностью 6. Каждый успех равен уровню летальных повреждений.

Из ниоткуда: Гоблины довольно часто воплощают предметы и оружие – большиснтво простых инструментов, которые можно удержать в руке – волшебным образом. Этот эффект стоит одно очко Силы Воли за созданный предмет.

Двое детей осели, и они снова стали выглядеть совершенно нормально! Остальные разбежались, когда послышались сирены. Самый лучший звук во всей моей жизни. Туристы выжили, но ничего не помнили и не могли подтвердить мою историю. Меня отстранили с сохранением зарплаты до завершения расследования. Откровенно говоря, я не могу заниматься и своей другой работой*; детективы полиции «наводят обо мне справки».*

Я объединил мою встречу и этот случай в качестве связанных с гоблинами из-за описания таинственного оружия офицером и из-за схожей внешности существ. Возможно, я делаю совершенно неверный вывод, но это единственные имеющиеся у меня факты.

Досье на гоблинов

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 1, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4

Способности (выберите из следующих): Бдительность 4, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 3, Вождение 3, Эмпатия 2, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 5, Расследование 1, Ближний бой 3, Безопасность 2, Знание улиц 3, Хитрость 1, Выживание 4

Сила Воли: 8

Слабости

Гоблины уязвимы к вещам или оружию, сделанным из холодного железа. Они наносят им тяжёлые раны, разрушая сам их дух. Они не могут поглощать урон от таких предметов. Эта слабость не относится к общеизвестным человеческим знаниям; у наделённых должна быть причина знать об этом (возможно, успешный бросок Интеллекта + Оккультизма со сложностью 6 или простое исследование). Только у холодного железа есть подобный эффект. Кованые сплавы, такие как сталь, и другие металлы, такие как олово, действуют на гоблинов как обычно.

Духи

Эту категорию существ также необходимо разделить на подкатегории. Во-первых, есть те, кого я считаю «истинными» призраками. Все существа из категории духов могут казаться подобными призракам, но я уверен, что очевидно, что существует, по крайней мере, две различных вариации, и вторая является полтергейстами. Есть ещё третий тип, который способен на вселение в человеческого носителя, или же это могут быть представители других типов, проявляющие нетривиальную для них силу. Я отношусь к одержимости как к отдельному вопросу.

Призраки

Призраки, по-видимому, являются духами умерших, продолжающими существование после смерти, словно они никогда и не умирали. Они не кажутся осведомлёнными или заинтересованными в том, что происходит в реальном мире вокруг них. Они, похоже, населяют места своей смерти или связанные со смертью в целом (вроде кладбищ), или же бесконечно повторяют последние часы своей жизни. У призраков также может быть призрачное имущество в их посмертии или псевдожизни или чем оно там должно называться. Возьмём, к примеру, вот эту историю, размещённую на старом сайте. Полагаю, это произошло на самом деле, но она наверняка покажется историей из какого-то старого комикса.

Несколько недель назад я преследовал зомби и потерял его в незнакомой части города. Это было вроде как странно, ведь я родился в Сан-Франциско, и я вполне был уверен, что знал о городе всё, что нужно.

Она выглядела типа как район Рыбацкой пристани, но ни одного из знакомых мне зданий здесь не было: ни Музея Рипли, ни Шоколада Гирарделли. Ничего из этого. Вместо них была кучка зданий и пристаней, построенных из досок – ни цемента, ни асфальта. Единственное, что мне здесь было знакомо – это маленький двухэтажный дом, пустующий годами – заброшенный за негодностью, вот только сейчас он был в намного лучшем состоянии, чем я когда-либо его видел.

Странный пейзаж уже был достаточно плох, но здесь не было нигде людей. Я словно оказался в магазине после закрытия. И вдруг из деревянных домов вышел народ, но они были призраками, а не людьми. Как я понял? Здесь было мало возможности для ошибки: они все выглядели мёртвыми, а их одежда столетия назад вышла из моды.

Я решил, что я тоже умер, когда увидел входящий в бухту корабль. Он выглядел словно модель галеона, которую я сделал в детстве, только он практически разваливался на части и был покрыт водорослями. Я увидел команду, размахивающую мечами. Я побежал. Я слышал громкий смех, из старого дома, я думаю, но я не осмелился обернуться, чтобы проверить.

На следующий день я набрался храбрости вернуться. Я нашёл лишь Рыбацкую пристань, такую же, как и всегда. Я бродил там, пока не стемнело, и сжёг ту старую лачугу. С тех пор я больше не видел призраков, но видел тот корабль в различных местах у побережья, словно он следовал за мной. Теперь я избегаю этот залив.

Похоже, множество авторов триллеров и романов были правы в своих историях с призраками. Корабль-призрак и прочее! История кажется избитой, но я верю ей, поскольку у меня была собственная готическая история с призраками.

В конце одного из моих интервью с Багрянцем он пригласил меня в дом своего друга. Вначале я отнёсся к этому с подозрением, но согласился, страстно желая получить как можно больше информации. Багрянец пока что не вводил меня в заблуждение, по крайней мере, насколько я мог понять. Он поймал такси. Хотя они почти никогда не бывают в этой части города, такси сразу же свернуло из-за угла. Также я не мог не заметить, что на протяжении всей дороги на светофорах был только зелёный свет.

Такси подрулило к старому дому, напомнившему мне теперь о заброшенном доме, упомянутом нашим коллегой из Сан-Франциско. Это было старое место, фотографии которого я видел в прошлом. Я даже читал статьи о том, что его, якобы, населяют привидения, но никто в такое на самом деле не верил. К этому времени я был наделён уже достаточно давно, чтобы ожидать доли правды в этих историях. Я не был разочарован: Багрянец постучал, и призрачный дворецкий открыл массивные двери.

Дух не заговорил и даже не посмотрел на нас или ещё как-то признал наше присутствие. Но ему каким-то образом удавалось держать дверь открытой, хотя он казался мне нематериальным. Я украдкой выставил руку, которая прошла прямо сквозь шлейф его смокинга. Никакой ткани. Никакой зоны холода или чего-то подобного. Я просто ничего не почувствовал.

Багрянец угрюмо на меня посмотрел и сказал: «Они не любят, когда мы так делаем». Я предположил, что он имел в виду – когда живые люди трогают призраков, но с Багрянцем никогда нельзя ни в чём быть уверенным.

Дворецкий не выказал никаких признаков раздражения и привёл нас в большую гостиную. Я предположил, что так бы могла выглядеть курительная, но я никогда такого не видел, так что не мог быть уверен. Спустя минуту в комнату проковылял невероятно старый человек. Ему отдавал должное даже не его внешний возраст, поскольку он тоже был призраком – он был ещё прозрачнее своего дворецкого. Похоже, его слегка побеспокоило моё присутствие, но Багрянец представил меня как сына Эфира – кем бы тот ни был – и это, кажется, удовлетворило обеспокоенного призрака, захотевшего пожать мне руку. Я посмотрел на Багрянца, не уверенный, должен ли я касаться призрака, но он кивнул. Хотя ощущения реального соприкосновения с чем-либо не было, я ощутил холод, когда моя рука «соприкоснулась» с очертаниями призрака. Мне довольно плохо удалось отразить его рукопожатие, но призрак опять же показался довольным, так что я сел сразу же после него. Холод от этого рукопожатия не оставлял меня весь вечер.

Коротко замечу, что именно там я узнал настоящее имя Багрянца; призрак воспользовался им. Я не буду здесь его повторять, но я начал его расследование. Если оно приведёт к каким-либо прорывам в отношении колдунов, то я поделюсь этой информацией.

Как только начался наш разговор с призраком, снаружи начала назревать буря. Дождь стал довольно сильным, появились гром и молнии. Я упоминаю это только потому, что буря полностью утихла, когда в итоге призрак, кажется, заснул.

Этот вечер был странным и скудным на подробности – хотя я всё равно не мог бы точно назвать их. Старый призрак и Багрянец начали жаркую беседу, но Багрянец едва уделял ей внимание. Казалось, что он заранее знал, что скажет старый призрак. Один раз Багрянец даже ответил до того, как призрак закончил вопрос, и призрак, похоже, это заметил. Багрянец извинился, и старик вернулся к своей трескотне. Я совершенно не представляю, о чём они говорили. Было похоже на химию, но её я немного знаю, так что, возможно, это была алхимия. У меня сложилось впечатление, что разговор был одним и тем же при каждом визите Багрянца.

Пока мы там были, произошла ещё одна «призрачная» – если угодно – вещь. Дворецкий принёс поднос с портвейном, который я принял и выпил, чтобы быть

вежливым, когда увидел, что Багрянец его пьёт. Старый призрак тоже пил портвейн, и, когда он проглотил его, я увидел, как жидкость проскользнула по его горлу к животу. Через мгновение проглоченная жидкость исчезла из поля зрения, но каждый раз, когда призрак выпивал, я видел проглоченный портвейн, словно у меня было рентгеновское зрение. Это очень раздражало.

Сущность духов

Для обычных людей все духи, включая призраков, полтергейстов и вселяющихся, невидимы и бестелесны, что означает, что материальные объекты проходят сквозь них, словно духи являются лишь образами. И наоборот – духи могут проходить через материальные объекты. Но у подобного есть цена: для духа должно быть потрачено одно очко Силы Воли в сцене, в ходе которой он проходит сквозь предметы или препятствия (стену, например) «реального мира», или в которой через него что-то или кто-то (оружие, машина или рука) проходит. Духам не нравятся сопутствующие ощущения, так что при возможности они избегают таких столкновений. Заметим, что духу нужно потратить за сцену только одно очко Силы Воли; после этого он может проходить через всё материальное без штрафов.

Использующий второе зрение и грани охотник воспринимает духов так же, как и любое материальное существо. Но это не означает, что удары и пули – обычные атаки – повлияют на призрака. Чтобы нанести призракам какой-либо урон, обычно требуются грани. Считайте, что у призраков есть те же самые уровни здоровья, что и у живых существ. Однако, тупой и летальный урон для них одинаково безразличен; он может быть весь поглощён.

Духи кормятся эмоциями, зачастую связанными с той причиной, по которой существо вообще задержалось после смерти. Одни призраки ждут, когда смертные поблизости испытают, например, гнев, надежду или страх, тогда как другие используют свои силы для пробуждения таких эмоций в цели. Или же дух может восстанавливать по одному пункту Силы Воли за каждые 24 часа в спокойном отдыхе рядом с человеком, местом или вещью, к которым он привязан (см. ниже Слабости призраков).

Это всё длилось ещё какое-то время, после чего старый призрак, похоже, задремал. Багрянец и я сидели там немного дольше, и Багрянец всё оглядывался вокруг, словно был в замешательстве. Через несколько минут Багрянец вдруг сказал мне, что пора уходить.

После того, как мы ушли, я спросил Багрянца, почему он озаботился разговором со стариком, если говорят они всегда об одном и том же. (Я не называл старика призраком на случай, если Багрянец, в его, по-видимому, одурманенном состоянии, не осознавал, чем тот человек на самом деле был.) Багрянец ответил: «Когда он спит, я могу заглядывать в его библиотеку». Багрянец вдруг распалился и выкрикнул: «Вот именно! Я заглядываю в его библиотеку!»

Это был последний раз, когда я видел Багрянца. Старый особняк сгорел на следующей неделе. После того, как я услышал эти новости, у меня возникло странное ощущение, что Багрянец решил сжечь дом вместо того, чтобы убить меня, после того, как он освободился от наложенного на него заклятья. Я никак не мог бы это узнать точно. Это было всего лишь странное ощущение.

Досье на призраков

Черты ниже описывают свежего призрака, того, кто умер недавно.

Атрибуты: Сила 3*, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4

Способности (выберите из следующих): Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Бюрократия 3, Компьютер 3, Ремесла 3, Уклонение 3, Вождение 3, Этикет 3, Финансы 2, Запугивание 3, Расследование 2, Лидерство 2, Медицина 2, Оккультизм 2,

Политика 1, Безопасность 2, Хитрость 4, Выживание 4

Сила Воли: 8

Черты ниже отражают старого призрака, того, кто существует уже около века.

Атрибуты: Сила 6*, Ловкость 6, Выносливость 7, Обаяние 4, Манипулирование 6, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 6

Способности (выберите из следующих): Академические знания 3, Бдительность 4, Знание животных 3, Атлетика 3, Рукопашный бой 5, Компьютер 1, Ремесла 2, Уклонение 5, Эмпатия 3, Этикет 4, Экспрессия 4, Финансы 4, Огнестрельное оружие 4, Запугивание 5, Расследование 4, Юриспруденция 4, Лидерство 3, Лингвистика 3, Медицина 4, Ближний бой 5, Оккультизм 4, Политика 4, Наука 3, Безопасность 4, Знание улиц 3, Хитрость 5, Выживание 5

Сила Воли: 11

Черты ниже описывают древнего призрака, мертвого уже несколько столетий.

Атрибуты: Сила 8*, Ловкость 7, Выносливость 9, Обаяние 6, Манипулирование 9, Внешность 6, Восприятие 7, Интеллект 7, Сообразительность 8

Способности (выберите из следующих): Академические знания 7, Бдительность 7, Знание животных 5, Атлетика 6, Осведомленность 5, Рукопашный бой 5, Уклонение 5, Эмпатия 1, Этикет 5, Экспрессия 4, Финансы 7, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 7, Расследование 4, Юриспруденция 4, Лидерство 7, Лингвистика 5, Медицина 5, Ближний бой 6, Оккультизм 5, Политика 7, Наука 3, Безопасность 5, Знание улиц 1, Хитрость 7, Выживание 7

Сила Воли: 14

* Заметим, что Атрибут Сила в случае призраков применяется только для использования сил вроде уплотнения (смотрите Способности полтергейстов), причём призрак напрягает свою волю, чтобы приложить силу к материальному объекту или существу.

Слабости

Будучи заложниками привычки, призракам может быть необходимо часто посещать определённое место или держаться рядом с определённым человеком. Для охотников эта предсказуемость означает, что призраков легко найти. Населяющие места призраки обычно делают это в большом количестве (иногда исчисляемом десятками), и они зачастую защищают друг друга. Некоторые вампиры «собирают» призраков, и такие скопления духов для них крайне соблазнительны. Неудачливые охотники могут оказаться посреди конфликта этих двух групп.

Способности призраков

Каждый призрак когда-то был человеком, что отражено в личности каждого из них. Одни из них используют свои способности для причинения вреда, другие пытаются вести кроткое существование. У охотников не всегда есть время или намерение отделять один тип от другого. Ниже лишь примеры сил, которыми может обладать призрак. Рассказчик может создавать новые или одалживать способности других классов духов.

У свежих призраков обычно три способности, находящиеся на довольно низком уровне. У старых призраков четыре-пять способностей на уровне от низкого до среднего. У древних призраков пять-шесть способностей, и каждая среднего или высокого уровня.

Телепорт: Эта способность обычно ограничена полем зрения призрака. Призраки телепортируются, чтобы избежать урона или ускользнуть от обнаружения. Они могут использовать эту способность в бою. С возрастом и опытом призрак может научиться телепортироваться даже в места вне его поля зрения. Находящийся под действием Бремени призрак не может телепортироваться, пока парализующая сила не будет остановлена. Пункт Силы Воли позволяет призраку телепортироваться раз за ход.

Короткое замыкание: Хотя название этой способности подразумевает ограничение целей электроникой, призраки могут использовать короткое замыкание, чтобы

воздействовать (активировать или заклинить) даже на простые машины – курок пистолета, например. Опытные призраки могут использовать короткое замыкание, чтобы послать разряд электричества через любой проводящий материал (металл или воду), поражая касающегося соответствующего объекта (винтовка или лужа) смертного. Урон от короткого замыкания основывается на запасе кубиков, равном рейтингу Силы Воли призрака. Сложность равна 6, урон может быть тупым или летальным. Эта способность также может временно или навсегда вывести из строя машины с электрическими цепями.

Каждая активация короткого замыкания для использования стоит одно очко Силы Воли.

Управление эмоциями: Призраки с этой способностью могут влиять на эмоциональное состояние смертных. Молодые и неопытные призраки могут стимулировать только грубые чувства, такие как похоть, горе или страх. Область воздействия старых призраков включает в себя радость, надежду и любовь, которые могут быть стимулированы до почти парализующего уровня. Древние призраки, опытные в управлении человеческими эмоциями, могут внедрить сильные чувства к какому-либо существу, деятельности или месту. Впоследствии человек остаётся убеждённым, что он всегда испытывал подобные чувства.

Потратьте очко Силы Воли и сделайте бросок Силы Воли (основанный на её рейтинге, а не текущем значении) для призрака, использующего управляющую эмоциями способность; сложность равна Силе Воли цели. Успех вызывает у цели желаемую эмоцию. Внушающий эмоцию для питания призрак получает очко Силы Воли за каждый успех, вплоть до его обычного максимума. Использовать управление эмоциями для питания можно только один раз за сцену.

Если в течение сцены охотник потратил пункт Убеждённости, он будет невосприимчив к попыткам управления эмоциями. Иначе наделённый будет так же открыт для вмешательств призрака, как и любой смертный. Рассказчик может позволить уже попавшему под управление эмоциями охотнику сопротивляться в течение сцены, в которой было потрачено очко Убеждённости. После окончания этой сцены охотник может вновь стать рабом внедрённых в него чувств.

Полтергейсты

Следующую группу духов я называю «полтергейстами». На немецком это слово означает «шумный призрак», и полтергейсты действительно подобны призракам, но хуже них, если вы способны такое представить. Если призраки обычно сторонятся людей, то полтергейсты, похоже, стремятся навредить нам так же, как и мы им. Полагаю, они призраки с дурным характером, что может означать, что на самом деле разница, скорее, не в типах, а в индивидах.

Но я подозреваю, что различие по типу всё же есть. Если призраки кажутся связанными с более «глобальными» эффектами (наподобие придания Рыбацкой пристани вида столетней давности), то полтергейстам ближе локальные эффекты, те, которые один участник hunter-net назвал «умышленными» эффектами – гниение досок пола под вашими ногами, истечение крови из стен, или перемещение чего-либо из одной части дома в другую. Эти явления, по-видимому, нацелены не на развлечение субъекта, а на его запугивание или причинение ему вреда. Но иногда у полтергейстов, похоже, формируется привязанность к человеку или нескольким людям, и эти ничего не подозревающие люди становятся целью дружеских розыгрышей. Такие духи зачастую интерпретируют действия других людей в отношении избранных ими людей с весьма категоричных позиций. Малейшая оплошность, и полтергейст осыпает обидчика страданиями.

Возьмём, для примера, следующий пост. Дух маленькой девочки (которого автор называет «призраком», но который, как я уверен, вписывается в мою категорию «полтергейсты») мог бы оставить парочку в доме в покое, если бы не верил, что его «друзья» предали его.

В итоге кто-нибудь узнаёт, чем ты занимаешься. Если у вас это не так, то вы лучше в этом, чем я. В моём случае это был мой брат Джек. Он попросил меня разобраться с ситуацией с его девушкой. У неё были проблемы с домом, в которой она переехала: вещи перемещались, конфорки поворачивались – и всякое такое. Мы сказали ей, что я занимался его постройкой, и что я могу всё исправить.

Я оглядел дом и обнаружил в нём некое присутствие. Джек забрал свою девушку на выходные, чтобы она не мешала. Наверное, я расслабился, но я думал, что это вряд ли будет особо сложным делом: один маленький призрак, и, насколько я понял, это был всего лишь дух маленькой девочки.

Не знаю, как она умерла, но ей не понравилось, что я трогал её барахло. Она перешла от создания шума к бросанию вещей. Мне пришлось сбежать из гостиной, когда она схватила каминные кочерги. Это было глупо. Я оказался в кухне, в которой было ещё хуже.

Я разобрался с мелкой сучкой, но она оставила мне на память 115 швов.

К сожалению, автор не указал, как именно он справился с этим делом, но мы, вероятно, можем предположить, что он нашёл какие-либо средства физического взаимодействия с полтергейстом, или же, возможно, столкнул её с признаками её печальной участи среди живых.

У меня самого было несколько встреч с полтергейстами, и я с большим удовлетворением могу сказать, что к уничтожению мне пришлось прибегнуть только в одном случае. Я обнаружил, что при всём при том, что полтергейсты могут населять места, такая склонность на самом деле является, скорее, прерогативой призраков. Полтергейсты, похоже, чаще привязаны к конкретным предметам, например, зеркалу или детской игрушке. Удаление этого предмета побуждает к перемещению и полтергейста. В том единственном случае старая контрольная книга постоянно возвращалась на железнодорожную станцию. Поведение полтергейста становилось всё более вредоносным, пока у меня не осталось иного выбора, кроме как уничтожить книгу. Пламя распространилось необычайно быстро. Мне пришлось покинуть станцию, но пожарная машина прибыла вовремя для тушения. Больше я о том духе не слышал.

Досье на полтергейстов

Черты ниже описывают типичного молодого полтергейста, того, кто мёртв совсем недолго.

Атрибуты: Сила 4*, Ловкость 3, Выносливость 5, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4

Способности (выберите из следующих): Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 4, Компьютер 3, Ремесла 3, Уклонение 3, Вождение 3, Этикет 3, Запугивание 3, Расследование 3, Лидерство 2, Медицина 2, Оккультизм 2, Политика 1, Безопасность 2, Хитрость 4, Выживание 4, Технология 3

Сила Воли: 8

Черты ниже отражают старого полтергейста, того, кто мёртв уже, возможно, целый век.

Атрибуты: Сила 5*, Ловкость 5, Выносливость 6, Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 6

Способности (выберите из следующих): Академические знания 3, Бдительность 4, Знание животных 3, Атлетика 3, Рукопашный бой 5, Компьютер 1, Ремесла 2, Уклонение 5, Эмпатия 3, Этикет 4, Экспрессия 4, Запугивание 5, Расследование 3, Лидерство 3, Лингвистика 2, Медицина 4, Оккультизм 4, Политика 4, Наука 3, Безопасность 4, Знание улиц 3, Хитрость 5, Выживание 5, Технология 1

Сила Воли: 11

Черты ниже подробно описывают редкого полтергейста, существующего уже сотни лет.

Атрибуты: Сила 7*, Ловкость 6, Выносливость 7, Обаяние 5, Манипулирование 7,

Внешность 4, Восприятие 6, Интеллект 6, Сообразительность 7

Способности (выберите из следующих): Академические знания 7, Бдительность 7, Знание животных 5, Атлетика 6, Осведомленность 5, Рукопашный бой 6, Ремесла 1, Уклонение 5, Эмпатия 1, Этикет 5, Экспрессия 4, Запугивание 7, Расследование 4, Лидерство 7, Лингвистика 3, Медицина 5, Оккультизм 5, Политика 7, Наука 3, Безопасность 5, Знание улиц 1, Хитрость 7, Выживание 7

Сила Воли: 14

* Заметим, что Атрибут Сила в случае призраков применяется только для использования сил вроде уплотнения (смотрите Способности полтергейстов), причём призрак напрягает свою волю, чтобы приложить силу к материальному объекту или существу.

Слабости

Существуя за счёт базовых эмоций, таких как страх, гнев и раздражение, полтергейсты редко доживают до того преклонного возраста, которого достигают старейшие призраки. Неизвестно, правда ли это из-за того, что полтергейсты прогоняют свой собственный источник пищи, или из-за того, что другие духи разбираются с ними, как с «неудобными соседями». Но во время своего существования эти духи могут быть настоящей проблемой.

Способности полтергейстов

«Шумные духи» практически по-своему определению не заинтересованы в том, чтобы оставаться незамеченными среди людей или использовать свои способности для тонких манипуляций. Эти злобные, разрушительные духи *могут* быть достаточно терпеливы, чтобы направлять свои силы на те предметы, чья поломка породит желаемую человеческую реакцию – но обычно они такими не бывают. Если призраки зачастую пытаются скрывать свою деятельность, то полтергейсты действуют без утайки (левитирующий кирпич внушит ужас ещё до того, как полетит в чью-то голову). Ниже лишь примеры способностей, которыми могут обладать полтергейсты. Рассказчик может создавать новые или одалживать способности других классов духов.

У молодых полтергейстов обычно три способности, не превышающих довольно низкий уровень. У старых четыре-пять способностей на уровне от низкого до среднего. У древних полтергейстов – которые весьма редки – пять-шесть способностей, и каждая среднего или высокого уровня.

Уплотнение. Эта способность включает в себя все эффекты, связанные с классическим явлением полтергейста: незримо перемещать или бить объекты или живых существ, создавать необъяснимые шумы и так далее. Полтергейсты, десятилетия причинявшие беспокойства, могут одновременно заставить двигаться все небольшие предметы в комнате. Истинные мастера уплотнения могут отправлять в полёт мебель и даже переворачивать машины. Призрак может активировать уплотнение раз в ход тратой пункта Силы Воли.

Мерзость. Если призраки обычно неохотно применяют эту способность, то полтергейсты не проявляют таких колебаний. Мерзость создаёт в обильных количествах скользкой, слизистой жижи там, где полтергейст этого захочет. Распространённые применения способности включают загрязнение пищи (ради внушения отвращения) и покрытие слизью полов и дорог (ради создания опасных условий). Для размещения мерзости руководствуйтесь правилом поля зрения (т.е. она должна быть в пределах видимости использующего). Опытные полтергейсты могут воплотить мерзость внутри носа и рта жертвы (даже движущейся), чтобы удушить её. Это вещество можно исторгнуть или удалить, но затронутый персонаж больше ничего не сможет делать, пока его дыхательные проходы не очистятся.

Активация мерзости стоит пункта Силы Воли. Сделайте бросок кубиков со сложностью 6, равных по количеству Силе Воли полтергейста, чтобы определить, сколько

кварт мерзости получится (одна кварта за успех). Мерзость сохраняется не дольше одной сцены, после чего исчезает без следа.

Возгорание. Полтергейсты используют эту способность для поджигания.

Скорость, с которой такое пламя загорается, зависит от опытности духа и горючести материала. Молодой полтергейст может поджечь хлопчатобумажную одежду за три хода; полтергейст постарше, более опытный – за два; старому, злобному полтергейсту хватит одного хода (бросок Силы Воли, сложность 6). Чем менее горюч материал, тем выше сложность (дерево: сложность 7; обычно огнестойкая ткань: сложность 8; твердый пластик: сложность 9; стекло, керамику и металлы нельзя поджечь возгоранием).

Тот, кто носит или несёт что-то ставшее целью возгорания, должен каждый ход делать бросок Сообразительности + Бдительности, чтобы определить, заметил ли он возросшую температуру предмета.

Одно очко Силы Воли требует активация возгорания для использования против одной цели. Чтобы пламя появилось, применение способности нельзя прерывать.

Вселение

Как я заявлял ранее, я не знаю, является ли способность вселяться в людей доступной для всех духов, или это является способом взаимодействия с миром только определённой разновидности. (Под вселением я подразумеваю то, что дух занимает то же самое место, что и человек или животное, и каким-то образом контролирует это живое существо.) Ни один из одержимых так и не ответил на мои вопросы по этой теме. И нет, это не тупо: духи могут говорить через захваченные тела.

Разрешение проблемы с жертвой вселения – это одно из самых тяжёлых испытаний, с которым вы можете столкнуться как охотник. Вы должны сдерживаться больше, чем когда-либо. Следует помнить, что этот человек – возможно даже ребёнок – не несёт ответственности за свои действия. Он находится под прямым контролем другого существа. Это всё становится ещё более пугающим, когда вы осознаете, что духу совершенно безразлично благополучие его тела. Если вы сразите его тело, убив или травмировав невинного человека, то дух просто ускользнёт – или вернётся в другом теле, если он будет достаточно зол. И новая жертва может оказаться тем, кого вы совсем не ожидаете – возлюбленным или даже другим охотником.

Рассмотрим эту печальную историю, размещённую на первоначальном hunter-net.

Я не хотел убивать старика. Это была ужасная ситуация, и всё сводилось к тому, что либо он, либо я: я был безоружен, а у него был дробовик! Думаю, тварь внутри была уверена, что это буду я, но я могу быть довольно быстрым. Я выбил у него пушку и ударил его со всей силы. Бедный ублюдок выпал из окна. Я услышал два крика, когда он умер: старика и другого – мерзкий звук, от которого у меня по спине поползли мурашки. В то время я не знал, что внутри старика был призрак, заставлявший его всё это делать. Только позднее я узнал правду.

Должно быть, призрак последовал за мной, когда я выскользнул из задней двери старого многоквартирного дома. Три дня спустя он вернулся. На этот раз он забрал мою девушку. Она была лишь пять футов с двумя дюймами роста, и весила 110 фунтов с одеждой. Я не ожидал, что меня бросят через комнату. Я ударился достаточно сильно, чтобы сломать два ребра и балку за гипсокартонной стенкой. Она стояла надо мной с этим безумным видом, крича всякую херню о том, что я убил её, и что она со мной разделается. И тогда-то я провёл связь со стариком.

Эта история является хорошим примером, особенно, когда дело касается жертв вселения: даже если ваши моральные принципы не мешают вам убивать беззащитных людей, вы по-прежнему не стоите выше закона. Для полиции труп есть труп. Они не поверят вашим рассказам о том, что было внутри него. Они понятия не имеют, о чём вы говорите. Если одной этой опасности будет достаточно для того, чтобы удержать вас от убийства носителя-человека, то будьте добры придумать другой план.

Возьмём, для примера, следующий пост. Этот джентльмен не только проявил сдержанность, но и собрал достаточно доказательств, чтобы избежать проблем с законом. Помните, что доказательства самозащиты может понадобиться создавать самому.

Что предполагается делать, когда вам приходится сражаться с маленьким ребёнком? Я ростом выше шести футов и вешу 235 фунтов. Я немного занимался боксом; меня не так просто победить. Я знаю, как противостоять зомби. Они уже мертвы и нацелены на убийство. С маленькими детьми дела обстоят совсем иначе.

Ему было около семи, и я просто не мог заставить себя ударить его. Это было бы насилием над ребёнком, пусть даже у него и был нож. Он порезал мне ноги и пах, но я мог думать лишь о том, что мне придётся убить бедного ребёнка.

Наконец, я схватил его руку, прижал его к стене и связал. Думаю, именно тогда дух в раздражении покинул тело; ребёнок начал плакать. Не знаю, было ли это уловкой. Теперь ребёнок проходит психологическое консультирование. Я выкрутился, но всё ещё чувствую себя дерьмово.

У меня есть только один пример одержимого животного. Сам я не встречал подобный феномен, но я вполне уверен в его возможности. Если можно контролировать человеческий разум и тело, то почему нельзя сделать то же самое с животным? Полагаю, на разум животного может быть проще повлиять, поскольку он менее сложный. С другой стороны, животное может оказаться сложнее контролировать из-за его чуждости духу, ранее бывшему человеком. В связи с этим, возможно, что в тела других животных вселяются духи животных.

Вот пост в том виде, в каком я его скопировал:

Неподалёку от места, где я живу, есть маленькая деревушка, в которой людей убивали дикие животные. Из-за моего положения меня попросили разобраться с этим вопросом. Я ожидал найти голодающего или обезумевшего льва. Вместо этого, я прибыл как раз вовремя, чтобы увидеть, как деревню окружает стая гиен. Я всю свою жизнь сталкивался с гиенами. Они не из храбрых животных. Хотя они могут напасть на одинокого ребёнка или даже на взрослого, если они достаточно голодны, я никогда не слышал и не видел, чтобы они нападали на деревни.

Гиены увидели меня и замерли, изучая меня, пока я изучал их. Я увидел, что они не контролируют себя. В них вселились призраки нескольких мужчин, которых я знал в детстве. Они оседлали их тела и заставляли делать вещи, которые они бы обычно не стали делать.

Эти люди были из моей деревни, и они не понимали, что мы давно заключили мир с другой деревней. Они напали прежде, чем я мог бы им это объяснить. Я был готов и воспользовался ружьём, полученным в качестве подарка от дяди. Я убил животных, а затем использовал полученные дары, чтобы отправить духов назад в то место, где они должны быть. Они были очень сильными. У контролируемых гиен была ужасающая сила.

Духи во всех своих видах представляют собой множество проблем. Здесь я кратко сформулирую эти и другие наблюдаемые способности.

1. Многие духи бестелесны, что означает, что им очень сложно физически навредить. К сожалению, когда духи всё же принимают материальную форму, они зачастую делают это в виде одержимых жертв. К счастью, многие из особых способностей охотников, которые я видел и о которых я слышал, могут воздействовать на духов, даже на тех, кто скрывается в живых телах.

2. У призраков, похоже, есть то, что я называю зоной контроля. В пределах этой зоны они могут делать множество различных вещей, вроде испускания холода, создания грозы или даже откатывания времени назад, как это было в Рыбацкой пристани. Полтергейсты, кажется, действуют в намного меньшей области, хотя их эффекты намного непосредственнее и сильнее. Сообщалось, что некоторые вселившиеся в своих жертв духи также использовали способности и наделяли своих носителей огромной силой.

3. Призраки, похоже, циклично повторяют свои действия или, хотя бы, обладают привычками, которые не могут побороть. Они всегда ходят по одному и тому же отрезку дороги или всегда действуют в одно и то же время ночи. Полтергейсты, видимо, привязаны к ещё более ограниченным областям (опять же, маленькие «зоны контроля»). К примеру, они не могут оставить конкретное место или всегда находятся рядом с конкретным предметом.

Досье по вселению

Рейтинги предоставлены для обычных людей и животных, и для одержимых тел (в скобках).

Это характеристики для взрослого человека.

Атрибуты: Сила 3 (7), Ловкость 3 (5), Выносливость 3 (5), Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3 (5)

Способности (выберите из следующих): Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой (3), Уклонение (3), Огнестрельное оружие (2), Запугивание (4), Ближний бой (2), Оккультизм (3), Скрытность 3, Хитрость (3), Выживание 1 (3)

Сила Воли: Соответствующая типу призрака

Это характеристики для ребёнка.

Атрибуты: Сила 1 (4), Ловкость 3, Выносливость 2 (5), Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 2, Интеллект 2 (4), Сообразительность 3 (5)

Способности (выберите из следующих): Бдительность 2, Уклонение 1, Ближний бой (3), Исполнение 2, Скрытность 3 (4), Хитрость 3

Сила Воли: Соответствующая типу призрака

Способности: Вселившийся в человеческое тело дух может быть не в состоянии использовать свои потусторонние силы, или же у него может быть доступ к некоторым из этих способностей или даже всем им. У покинувшего тело духа точно есть полный набор способностей. Находящийся в теле дух может пытаться замаскировать своё существование, защитить своего носителя или нападать на всех, кто представляет для него угрозу. Освободившийся призрак может напасть, исчезнуть или попытаться вселиться в другое существо – человека или животное.

Охотник с активным вторым зрением видит наложенный на контролируемое тело образ призрака. Трата очка Убежденности делает охотника невосприимчивым к попыткам вселения на время сцены. Если в охотнкиа вселились, когда он был беззащитен, последующие траты Убеждённости могут дать персонажу контроль над собой на протяжении сцены или автоматически изгнать вселившегося духа.

Подобно одержимым призраками людям, животные тоже становятся значительно сильнее. Ниже характеристики большой собаки.

Атрибуты: Сила 3 (6), Ловкость 4, Выносливость 2 (4), Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 4, Интеллект 2 (4), Сообразительность 1 (3)

Способности (выберите из следующих): Бдительность 2, Атлетика 3, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Запугивание 3, Скрытность 3, Выживание 3

Способности: Отсутствуют, но, когда животное будет остановлено или уничтожено, охотнику придётся иметь дело с бестелесным духом. Этот дух может напасть, исчезнуть или попытаться вселиться в другое существо.

Охотник с активным вторым зрением видит наложенный на контролируемое животное образ призрака.

Оборотни

Для меня нет ничего удивительного в том, что оборотни существуют. Или, по крайней мере, по Земле бродят существа, которых мы вполне можем назвать оборотнями. Если мы можем принять существование вампиров, призраков, зомби и гоблинов, то становится легко принять реальность существ, которые могут принимать облик и людей и

животных. Фактически, оборотни, кажется, являются самым близким к *естественному* в *сверхъестественном* мире. Тем не менее, нельзя отрицать, что полулюди, полуживотные не хранят верность ни одному из составляющих их видов.

Сообщения о поведении оборотней, похоже, лишь усложняют парадокс их существования. Известно, что они вредили охотникам, спасали охотников и, в моём случае, давали им советы. Впрочем, практически несомненно одно: оборотни являются грозными бойцами и, в худшем случае, наименее человекоподобными из всех существ, с которыми мы сталкиваемся.

Позвольте мне продемонстрировать это с помощью пары постов со старого сайта. Я сохраню свой собственный опыт встречи с оборотнями до завершения не только раздела, но и этого отчёта.

Нас подставили. Кто-то или что-то заметило нас, и нас подставили. Там было не просто несколько гнилушек, а целая толпа. Со мной было двое других охотников. Мы были готовы к проблемам, но ситуация быстро вышла из-под контроля. Раджа, мир праху его, разорвали на куски. Одри или я ничего не смогли бы с этим поделать. Мы оба были слишком заняты, пытаясь выбраться из этого места с головой на своих плечах. Кто бы нас ни подставил, он проделал огромную работу: наш вход в переулок блокировали два тяжёлых мусорных контейнера, а все окна в окружающих зданиях были зарешечены. И, когда казалось, что мы обречены, появились они.

Под «они» я имею в виду четверку самых больших собак, которых я когда-либо видел. «Твою мать!» – подумал я. Как будто толпы ходячих мертвецов было мало. И тогда ведущая дворняга прыгнула и разорвала одного из гнилушек! Сразу же после неё в толпу вломились и остальные.

Но даже с помощью странных псов трупов было слишком много. Мне удалось оторвать одного от себя, когда упал первый из псов. Спустя три секунды он поднялся, вот только он больше не был псом. Собаки не бывают 10 футов в высоту, и они точно не носят с собой огромных ножей. Хотел бы я объяснить, как эта тварь выглядела, но это непросто. Что-то между медведем и бигфутом, только больше и злее. После этого остальная стая тоже изменилась, став больше и шире. Двое стояли на четырёх лапах, а другие двое стояли на задних ногах, словно люди.

Все четверо были чертовски изодраны, изрезаны и исцарапаны, но эти раны просто исчезли, словно их никогда и не было. Хорошей новостью было то, что зомби не восстанавливались после того, как эти монстры разбирались с ними. Я никогда не видел ничего, что двигалось бы так быстро или наносило столько урона. Один из них пробил гнилушкой кирпичную стену, забросив его прямо внутрь здания.

Когда всё закончилось, остались лишь я, Одри и та четвёрка. Один из них, кажется, немного уменьшился и хрипло спросил, в порядке ли мы. По-моему, я кивнул.

Это была одна сторона уравнения. Вот другая.

Я был в Мехико на День мёртвых. Я хотел увидеть, что происходило здесь, и воспользуются ли им как-то мертвяки. Они воспользовались, но это уже другая история.

Эта история о том, как я потерялся самым худшим образом. В Мехико есть районы, куда американцы не должны заходить, и мне удалось застрять в таком, когда заходило солнце. Я делал всё возможное, чтобы оставаться спокойным, когда вдруг «увидел» оборотня. Он сидел с двумя парнями, играя в кости и проигрывая. Думаю, он не очень хорошо это воспринял. Когда парня начали смеяться, он изменился. Один из них сбежал, крича, словно сам Дьявол укусил его за зад. Другой вытащил нож и начал вопить что-то на испанском. Я не особо хорошо знаю испанский.

Что я знаю, так это то, что эта тварь была огромной. *Она стояла на улице и выла достаточно громко, чтобы почти оглушить меня. Затем она схватила парня с ножом и просто разорвала его напополам. Я участвовал в борьбе с зомби, но подобного я никогда не видел.*

Можете назвать меня тупицей – я зову так себя каждый день – но я попытался остановить это. Оно не разорвало меня на части, но он чертовски упорно старалось это сделать. Доктор говорит, что ещё шесть-семь месяцев, и я снова смогу использовать свою левую руку. Я точно больше не буду охотиться. Даже если бы я мог, у меня не хватило бы духу столкнуться с чем-то подобным снова.

Возможно, тот оборотень подрался с охотником только потому, что тот вмешался – с полным на то основанием. Пока эти существа будут пытаться убивать людей, они могут ожидать ещё больше конфликтов с наделёнными. Если это форма самосуда, творимая оборотнями, то они заходят с ней слишком далеко.

У меня есть ещё один старый пост об оборотнях. Важно предоставить их все, учитывая, насколько загадочными кажутся оборотни. Чем большим объёмом информации мы поделимся, тем больше мы все будем знать, и тем больше людей и, возможно, даже душ мы сможем спасти.

Я слышал кое-какие истории: есть существа, которые могут выглядеть людьми, а потом «изменяться». Я видел одного – как мне кажется – поздней ночью. Оно крушило стройплощадку, каркас нового торгового центра.

Для нанесения большей части повреждений оно использовало свою силу и размер, а потом уселось на то, что осталось от бульдозера, и стало пить пиво! Я смотрел прямо на него, но не мог поверить в его существование. Мой разум словно не хотел принимать его, но я его заставил это сделать.

Спустя где-то 10 минут оно поднялось и огляделось вокруг. Через несколько секунд я услышал звук сирен. Существо было прямо перед моими глазами, я видел его так же ясно, как руку перед своим лицом – а потом его уже не было. Оно просто исчезло! Я не видел, чтобы оно проходило мимо меня, но, думаю, я почувствовал жар его дыхания.

Так что тот оборотень делал? Возможно, это было нечто вроде заявления по поводу стройплощадки. По крайней мере, это всё, что приходит мне в голову. Возможно, теперь вы понимаете, почему меня так озадачивают оборотни.

Но, несмотря на запутанность, есть факты, на которые мы можем полагаться.

1. Похоже, у оборотней есть диапазон превращений – от животного к зверочеловеку и человеку.

2. Полная луна, похоже, не требуется для этого превращения.

3. Нет известных доказательств того, что укус превращает выжившего в оборотня. Фактически, из моего опыта у меня сложилось впечатление, что у существования оборотней есть генетическая основа, так что, возможно, они представляют другую расу, сосуществовавшую с людьми…всегда?

4. В форме человека-зверя оборотни необычайно сильны, сильнее, возможно, любого другого существа, о котором я слышал.

Моя собственная встреча с оборотнями была, мягко говоря, странной. Как-то раз по дороге к общежитию я наткнулся на сидящего на скамейке подростка, покрасневшего, словно он плакал – или пытался не заплакать. Обычно я бы оставил его в покое, но после моего изменения я беру на себя больше обязанностей по отношению к окружающим людям. Я остановился, чтобы проверить, всё ли с ним было в порядке.

Ситуация чуть было не ухудшилась, но в итоге он признался, что сбежал из дома; он был голоден, а в остальном с ним всё было хорошо. Моя стипендия предоставляла больше кредитов на обеды, чем мне нужно было, так что я повёл ребёнка в кафетерий кампуса.

Пока мы ели, он рассказал мне поразительную историю, которой я поделюсь в будущем приложении к этой статье. По сути, она была о его жизни в качестве «родича» для особой семьи. Он уклонялся от вопросов об этой семье, но его расстраивало, что его не принимали в ней полностью по какой-то причине. На вид ребёнок казался человеком, но я всё же чувствовал в нём что-то странное, так что я подталкивал его выдать больше информации, чтобы выяснить, чем эта «семья» могла на самом деле быть.

Он упомянул ещё несколько деталей, но ничего, что я мог бы осмыслить. И вот тогда на его лице появилось шокированное выражение, и он чертыхнулся. Я проследил за его взглядом и увидел за окном группу из трёх взрослых – две женщины и мужчина. Мужчина и одна женщина казались парой. Их черты напоминали о коренных американцах. Вторая женщина была молодой и белой. Она направляла их по кампусу, словно была каким-то гидом. Я воспользовался зрением и осознал звериные черты индейца и индианки. Я заподозрил, что они были *чем-то*, но тогда я не был уверен, чем.

Досье по оборотням

Обычно оборотни являются волками, но также могут соединять в себе форму человека с формой другого животного. Оборотни могут принимать несколько различных обликов между человеческим и звериным. Характеристики ниже представляют оборотня в каждой из его пяти форм. Базовое значение представлено для человеческой формы, затем в скобках следуют рейтинги для остальных обликов: преимущественно человек/зверочеловек/преимущественно волк/волк. Изменение формы – не важно, от человека к почти человеку, или от человека к волу – занимает действие и требует траты очка Силы Воли.

Человеческая форма – это именно она и есть. Охотник с активным вторым зрением замечает, что с оборотнем в этой форме что-то не так, но для понимания истинной природы существа требуются опознающие грани, такие как Распознание. У оборотней в человеческой форме нет особых способностей.

Оборотень в облике «преимущественно человека» сильнее и в среднем на фут выше обычного человека. Существо немного волосато; изменение достаточно велико, чтобы на этой стадии можно было распознать человека. В форме «зверочеловека» существо приобретает огромные массу и размер; средняя высота таких существ девять футов (2. 7 метра), а весят они почти 400 фунтов (180 кг). Любой, кто взглянет на оборотня в форме зверочеловека, поймёт, что это не человек. В форме «преимущественно волка» оборотень выглядит почти в точности как волк, только больше. В форме «волка» оборотень выглядит как волк и, фактически, им является. Второе зрение всё также указывает на оборотня в форме волка или преимущественно волка как нечто неправильное, а опознавательные грани объясняют причину.

Ниже характеристики для среднего оборотня.

Атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/5), Обаяние 2, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 3 (2/0/3/3), Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 5

Способности (выберите из следующих): Бдительность 2, Знание животных 2, Атлетика 3, Осведомленность 2, Рукопашный бой 1, Уклонение 4, Вождение 1, Эмпатия 1, Экспрессия 2, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 4, Ближний бой 2, Оккультизм 2, Скрытность 4, Знание улиц 5, Хитрость 3, Выживание 3

Сила Воли: 10

Ниже характеристики для огромного оборотня.

Атрибуты: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 5 (7/8/8/6), Обаяние 2, Манипулирование 5 (4/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2), Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5

Способности (выберите из следующих): Академические знания 2, Бдительность 3, Атлетика 3, Осведомленность 4, Рукопашный бой 5, Компьютеры 1, Уклонение 5, Вождение 2, Эмпатия 1, Этикет 3, Экспрессия 3, Финансы 2, Огнестрельное оружие 4, Запугивание 5, Расследование 3, Юриспруденция 2, Лидерство 4, Лингвистика 2, Медицина 2, Ближний бой 3, Оккультизм 4, Политика 1, Безопасность 2, Знание улиц 3, Хитрость 3, Выживание 4

Сила Воли: 14

Слабости

Серебро наносит один уровень повреждений всякий раз, когда соприкасается с оборотнем. Даже небольшой объём серебра – ювелирное украшение, к примеру – наносит этот урон. Сделанное из серебра оружие наносит обычные повреждения. Повреждения от серебра в любой форме нельзя поглотить. Потерянные таким образом уровни здоровья нельзя регенерировать.

Способности оборотней

Истерия: Кроме смены облика, у оборотней есть ещё несколько способностей. Одного лишь присутствия оборотня в любой форме, кроме человеческой или волчьей, достаточно, чтобы свести обычных людей (и охотников, которые не потратили очко Убеждённости) с ума. Они убегают в ужасе, впадают в кататонию или не замечают всю сцену. Также контакт с оборотнем полностью забывается. Охотники с активной защитой от контроля разума (т. е. на время сцены было потрачено очко Убеждённости) невосприимчивы к этим эффектам.

Скорость и стойкость: Оборотни могут совершать дополнительные действия во время боевого хода, и они могут регенерировать полученный урон. Оборотень может совершать за ход число дополнительных действий, равное его рейтингу Ловкости, если потратит пункт Силы Воли. Таким образом, у оборотня с Ловкостью 5 суммарно шесть действий.

Действия оборотня могут быть использованы для исцеления. Урон – независимо от того, тупой или летальный – снимается со скоростью один уровень здоровья за потраченное на регенерацию действие. Каждый восстановленный уровень также стоит очко Силы Воли. Регенерация не может исцелять раны, нанесённые огнём или серебром.

Оборотень в течение одного хода может сочетать свою скорость и исцеление. Если было потрачено очко Силы Воли, чтобы оборотень с 4 Ловкостью получил дополнительные действия, то существо может исцелить два уровня здоровья (за дополнительные два очка Силы Воли) и совершить три других действия.

Когти и зубы: Когти и зубы оборотня наносят Сила +1 летальных повреждений. Обычно повреждения не могут быть поглощены охотниками, если только на них нет брони. Эти бонусы не требуют траты Силы Воли.

Умения хищника: У оборотней есть врождённые обострённые чувства, которые позволяют им выслеживать добычу, не теряя запаха, на почти невозможной для этого местности, через реки и даже в местах с оживлённым движением. Эта способность требует броска Восприятия + Бдительности со сложностью от 4 (в лесу ясным днём) до 9 (следы старые, в местности оживлённое движение и шёл дождь). Успех означает, что оборотень может продолжить следовать по следу в течение часа или дня, в зависимости от обстоятельств, даже если след разрушен и полустёрт.

Тот же самый бросок может позволить некоторым оборотням «видеть» своим обострённым слухом, подобно летучим мышам. Они могут с лёгкостью найти свою цель даже в полной темноте. Правила по бою/стрельбе вслепую не применяются к этим оборотням.

Исчезновение: У многих оборотней есть способность исчезать практически так, словно они покидают сам мир. Для этого им необходимо увидеть отражение. Требуется успешный бросок Силы Воли со сложностью 6 и трата очка Силы Воли. Подобное исчезновение занимает действие. Даже второе зрение и грани обнаружения не могут засечь «ушедшего» оборотня.

Конечно же, использование моего особого зрения сразу же привлекло ко мне внимание пары – прямо через зеркальное окно – как это было и с другими существами, которых я изучал. Вначале они показались рассерженными, словно я посягнул на их личное пространство, но потом их взгляд быстро отвлёкся на подростка рядом со мной.

Мужчина жестом показал обеим женщинам оставаться на месте и шагнул через двери кафетерия. Мальчик взмолился: «Спасибо за еду, но, пожалуйста, не упоминай того, что я рассказывал тебе».

Добравшись до нашего дивана, мужчина посмотрел на меня пронизывающим взглядом. «Тимоти. Пора идти домой». Он помог мальчику встать, и они пошли наружу. Прежде чем выйти, мужчина на секунду повернулся ко мне – и я подумал, что он ко мне принюхивался. Снаружи «семья» разделилась с гидом, казавшейся обиженной. Затем они обошли здание, направившись к тому, что, как я знал, было служебным ходом, закрытой зоной.

Частично из-за любопытства, частично из-за желания удостовериться, что мальчику не навредят, я прокрался другим путём вокруг здания. Я спрятался за углом и услышал, как они разговаривают. Я мог видеть их тени на противоположной стене. Мужчина разговаривал и жестикулировал перед мальчиком. «Тебе бы стало лучше, если бы я просто показал это твоему другу?»

После этого произошла самая поразительная трансформация. Я мог видеть только силуэты, но за секунду тень мужчины выросла и приобрела звериные черты. Словно он надел костюм и встал рядом со светом, чтобы отбросить огромный, искажённый образ. Я хотел посмотреть, но не мог пошевелиться.

Мальчик пробормотал: «Нет», и мужчина велел ему двигаться. Женщина и мальчик вернулись тем же путём, которым пришли. Я начал осторожно отходить, опасаясь, что «мужчина» знал, что я шпионю. Так и было. «Используй свой свет для знания, не для ослепления», – сказал он вслух. Затем он тоже ушёл.

В ретроспективе, слова оборотня – самые глубокие из всех, что я когда-либо слышал. Возможно, в печатном виде они не кажутся настолько содержательными, но когда вы знаете, что ваша жизнь могла быть закончена – но её пощадили – то вы становитесь сентиментальным. Надеюсь, вы почувствуете то же самое, когда встретите оборотня. Хотя я слышал истории об оборотнях-машинах для убийства, для меня эта встреча искупает их всех – или, как минимум, сообщает мне, что не все они плохие. Постарайтесь выяснить, какой ваш, прежде чем начать стрелять и размахивать оружием.

Что же, вот и всё. Это та куча информации, которую я собрал и скомпонировал. Многие из существ, которые я обсудил, слабо, если вообще заботятся о человеческой безопасности, и знание о том, несколько они распространены, пугает. Их не встретишь на каждом перекрёстке, в каждом доме или станции метро, но они, походе, попадаются с беспокоящей частотой. Конечно, тот колдун навёл меня на многие из моих встреч, но множество остальных встреч, вроде гоблинов в детском отделении, было чистой удачей.

Но на каждую встреченную мной пожирающую людей тварь приходился, так сказать, монстр, который казался благороднее и, если угодно, человечнее большинства известных мне людей. Я знаю, что другие потеряли многое – семью и друзей – но я потерял свои ноги из-за «монстра», так что у меня такая же веская причина ненавидеть их, как и у остальных. Но я их не ненавижу. Возможно, вам удастся взять с меня пример и увидеть во «враге» лучшее. Невиновен, пока не доказано обратное, так ведь?

Приложения

И Он возложил на Себя правду, как броню, и шлем спасения на главу Свою; и облекся в ризу мщения, как в одежду, и покрыл Себя ревностью, как плащом.

– **Книга пророка Исаии, 59:17**

Приложение 1: Код охотников

При наделении охотникам передаются интуитивные способы общения, которые превосходят любые обычные языки и диалекты. Посланники внедряют понимание и знание набора содержательных символов. Охотники называют этот код «Словом». Они обычно интерпретируют его и их знания о нём как ангельские письмена, бессознательную связь с предыдущей или потерянной человеческой культурой, или как получение инопланетного метода коммуникации, что, возможно, делает наделённых своего рода послами. В конечном счёте, способность понимать и использовать эти значки так же загадочна, как и само наделение и Вестники, и каждый охотник ищет свой ответ на вопрос, что эта форма общения действительно означает.

Интуитивное понимание Слова не принуждает его использовать. У охотника не возникает непреодолимого желания царапать старинные или выглядящие мистическими символы. Скорее, когда охотники хотят обратиться друг к другу – возможно, чтобы найти подобных себе, или чтобы предупредить других – эти символы всплывают в качестве естественного способа передачи сообщения. Конечно, для связи охотники могут просто воспользоваться своими существующими языками: «Я уничтожаю неведомое. Я один?» или «Предупреждение: это место населено монстрами». Однако, это наверняка раскрыло бы их намерения врагу и сделало бы их уязвимыми. Выслеживание монстрами таких экспрессивных граффитистов или авторов листовок не займёт много времени (возможно, подобная опасность является самой большой опасностью hunter-net и аналогичных рассылок).

Похоже, лишь охотники понимают Слово, и в этом его сила. Пока что не было причин предполагать, что монстры могут расшифровывать сообщения, нацарапанные на стенах метро или коридорах многоквартирных домов. Кроме того, эти символы появлялись в сети – по-видимому, нарисованные, отсканированные и размещённые в качестве официального сообщения другим наделённым – так что люди в целом и, в особенности, монстры, видели эти знаки, и это не привело к каким-либо видимым последствиям. Изображения, предположительно, были интерпретированы или проигнорированы как своего рода иллюстрация или графика. Похоже, даже охотники, которые поддались воле монстров, не раскрыли ключ к Слову, словно это за пределами понимания или даже внимания существ.

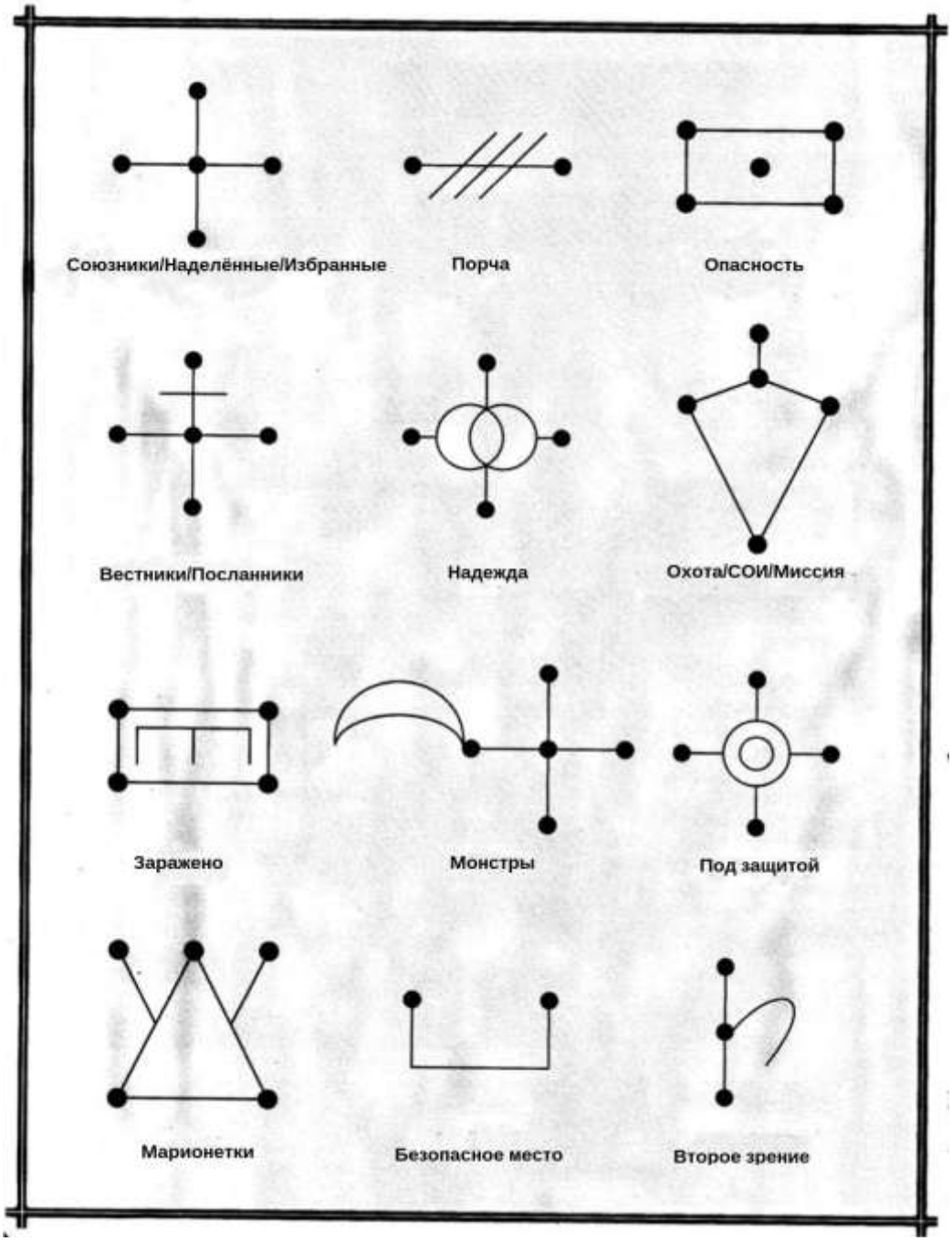
Возможно, охотник способен раскрыть или научить Слову врага или обычных людей. Пока что не известно, чтобы кто-либо пытался это сделать. Это скомпрометировало бы всех наделённых и их военные усилия в целом. Многие охотники опасаются, что это лишь вопрос времени, прежде чем их код взломают и используют против них. Но до того дня они продолжают его использовать и верить в осмотрительность своих союзников.

Граффити однозначно является самым распространённым методом использования кода охотников. Наделённые оставляют Слово друг другу в различных городских условиях, обычно там, где подобное «творчество» останется незамеченным массами и где его оставят в покое власти. Рисование символов на элитных домах не только может привести к аресту за вандализм, но и знаки на них быстро закрасят или сотрут. Знаки наиболее распространены в городских районах с малообеспеченным населением – где

они, вероятно, необходимы больше всего: там монстры безнаказанно охотятся за своей добычей.

Но у кода охотников есть свои недостатки. Образы можно использовать по отдельности или в сочетании друг с другом – обычно до трёх значков – для создания простых утверждений: «Под защитой», «Безопасное место», «Монстр, Заражено», «Опасность, Марионетка, Порча». Но эта лаконичность и следующая из неё субъективность интерпретации делает код непонятным. «Опасность? Из-за чего? Согласно кому?» Результат – неопределенность в общении между охотниками. Но многие из наделённых считают, что смутное предупреждение лучше, чем никакое.

Ниже представлены некоторые из распространённых знаков, используемых и видимых охотниками. Наверняка есть ещё знаки, используемые, возможно, изолированными фракциями охотников. В настоящее время никто не знает, все ли знаки, используемые охотниками, известны повсюду, или некоторые символы являются исключительной сферой отдельных групп. Можете придумывать значки для своей собственной хроники, если Рассказчик одобрит их.



Приложение 2: Снаряжение охотников

Вы хотите сразиться с кровососом своим карманным ножом? Есть способы умереть и получше.

Самая большая разница между опытным и начинающим охотником обычно в снаряжении. Конечно, вы можете обратиться к своим граням (если вы доверяете странным способностям, дарованным незримой рукой), но в решающий момент подготовленный охотник выживает за счёт своих умений и смекалки. А высокомерные охотники, неопытные охотники, неподготовленные охотники…ну, теперь вы должны понимать, что случается с ними.

Репертуар охотников

При подготовке не забывайте о двух важных принципах – к сожалению, противоречивых. Снаряжение охотника должно быть исчерпывающим, чтобы можно было столкнуться с любой ситуацией. Но оно также должно быть портативным – не будет никакого сражения со зверолюдьми, если вес вашего снаряжения не даёт вам двигаться. Каждый хороший охотник учится согласовывать эти крайности. Наилучший выбор – это стремление к комплексной полезности: портативным предметам, способным осуществлять множество различных функций.

Неудивительно, что многие охотники обращаются к полувоенному стилю. Военное снаряжение прекрасно позволяет нести с собой множество оружия и снаряжения для выживания, и всё это в паре списанных кобур, вещмешков и портупей. Вша внешность может быть устрашающей; вы явно готовы действовать и можете обладать военной подготовкой. Но такого рода внешность может отметить вас как психа, или она может возвещать о ваших намерениях. Вас будет подозревать не только полиция, но и враг может заметить вас заранее и подготовить встречу.

Можно многое сказать о незаметности, о том, чтобы выглядеть как обычный человек и избегать внимания. Уличная одежда или костюмы в сочетании со скрытым огнестрельным оружием значительно помогут приблизиться к вашей добыче. Ходячие мертвецы не обращают особенно внимания на вас, когда вы выглядите как ещё один член стада. К сожалению, копы более проницательны. Они обычно замечают тренчкоты в июле. Если вы достаточно разумны, то вы выследите врага, не привлекая внимания, а потом вызовите подмогу с артиллерией.

Некоторые охотники придают огромное религиозное значение своей миссии. «Бог сделал меня тем, кто я есть сейчас». «Аллах говорит, и мы должны прислушаться». Каждому своё. Только не выставляйте свою веру напоказ. Нет никаких доказательств предположения, что вера или религиозные символы как-то влияют на монстров. Конечно, есть истории о фанатиках, прогонявших существ иконами или религиозными символами, но существует ещё больше историй об охотниках, пытавшихся подобное повторить и поплатившихся за это. Во что бы ни верила любая из групп, мы, наделённые, не знаем, кто наделил нас, так что верьте в себя так же сильно, как и в любое божество.

Мы действуем в основном в силу необходимости. Возможно, вы уже сняли все деньги со счёта ради охоты, и теперь вы не можете позволить себе снаряжение. Возможно, вы поторопились; враг не будет ждать, пока вы не подготовитесь и полностью экипируетесь. Или, возможно, вы всегда ждёте проблем, но не можете постоянно ходить загруженным. И тогда спортивная сумка и несколько предметов первой необходимости становятся вашими лучшими друзьями. Это может быть паршивым вариантом, и вы можете ощутить недостаток снаряжения, но это лучше, чем отправиться перегруженным или безоружным. Рекомендуемые предметы – различное небольшое огнестрельное оружие, запасные боеприпасы, парочка ручных оружий (ножи, возможно, топорик), прожектор и небольшой фонарик, запасные батарейки, аптечка, молоток, плоскогубцы и, что может показаться странным, шоколадные батончики и спортивные напитки. Никогда

не знаешь, когда придётся затаиться для наблюдения за существом; энергия от углеводов поможет вам продержаться.

Пара советов для новичков: добудьте какую-нибудь нательную броню. Скорее всего, ваша добыча сможет выдержать намного больше пуль, чем вы. Носите с собой минимум пару средств самозащиты, поскольку вы, несомненно, одно потеряете или обнаружите, что оно бесполезно. Носите с собой наличные. (Или вы ждёте, что вас ограбят?) Если вам внезапно понадобится сесть на тот автобус, арендовать машину или ещё что-то, то вам будут нужны наличные. Избегайте внимания. Бегите, если вас заметят. Изучите местность, чтобы знать, где прятаться. Вы сможете нанести ответный удар тогда, когда будете готовы. Никогда не охотьтесь без подготовки. Иначе вы умрёте, не достигнув ничего.

Пушки, пушки, пушки

Ничто не уравнивает шансы так, как огнестрел. Противник может изменять тело, скрываться телах людей или разорвать вас на части когтями, но пуля вступает со своим веским словом – и с расстояния. Возможно, ваша цель выдержит этот удар, но если вы достаточно умны, чтобы прийти с друзьями, то вместе вы можете нанести какой-то урон.

Но у пистолетов есть недостатки. Они могут не наносить ни царапины, или они могут проделать дыру, достаточно широкую, чтобы в неё забраться, и при этом не замедлить противника ни на шаг. Призракам, похоже, плевать на огнестрельное оружие. Жертвы вселения не совсем осознают происходящее, чтобы заботиться о нём, и это жертв убивают, а не тех, кто их контролировал. А зомби – просто машины для убийств. Они ни за что не остановятся. Не ждите, что пушка даст нужный эффект. Из-за этого вас могут убить – или, что ещё хуже, убьют кого-то другого.

Пушки привлекают внимание. Когда начнётся перестрелка, вскоре можно ожидать появления копов. Это не всегда плохо. Некоторые монстры, похоже, не хотят раскрывать себя, что означает, что они быстро сбегут со сцены. Но если вы намереваетесь с ними покончить, то вам придётся их преследовать. Постарайтесь обеспечить, чтобы охота шла на ваших условиях, а не на условиях цели.

Не дайте копам себя поймать. Они не поймут. Они не одобрят. Некоторые из них нормальные. Некоторые коррумпированные. Некоторые под влиянием врага. И все они бросят ваш зад за решётку. Они будут вас допрашивать. Они потребуют от вас ответить, что вы делали, в кого стреляли, и кто ещё участвовал. Они не поверят вашим словам о монстрах, но они поверят вашим словам о союзниках. Не сдавайте их. Если эти копы находятся под контролем врага, вы обречёте своих друзей на смерть.

Пушки оставляют за собой бумажный след, если вы используете их легально, в ином же случае они наверняка отправят вас в тюрьму. Если несколько пуль не попадут в цель, то для следователя они станут пунктирной линией. Он проведёт её до вашего пистолета, а потом до вас.

Само приобретение пушки может быть сложным и дорогим. У вас может не быть нужных связей, или вы можете спешить, и у вас не будет времени на регистрацию. В местах за пределами США, таких как Канада и Япония, законы об оружии ещё более строгие. Вы в полной заднице.

Если же вы можете приобрести ствол, то вы должны знать, что вам нужно. Если вы хотите порвать в клочки зомби, то вам нужно что-то мощное. 9 мм даже не вызовут раздражения у того, что уже мертво. Если же вы противостоите служащим врагу людям, то скрываемое и легкодоступное мелкокалиберное оружие будет хорошим вариантом. Не думайте о винтовках, если только не устраиваете засаду (вряд ли вы сможете бегать по улицам ночью с охотничьей винтовкой). Если вы окажетесь достаточно глупы, чтобы отправиться «порыбачить», то винтовки обязательны, и помните, что .22 является практически самыми распространёнными боеприпасом из доступных. Если вы носите тренчкот, обрезанный дробовик станет вашим лучшим другом: скрываемый, но способный вынести почти что угодно – и на близкой дистанции.

Касательно вспомогательных приспособлений к огнестрельному оружию: лазерные прицелы, ночное зрение и глушители замечательны. Кроме того, они дорогие и демонстрируют, что вы профессионал (или пытаетесь быть таковым). Поскольку вряд ли кто-то поверит, что вы охотитесь на зомби, это будет означать профессионального киллера. Не перебарщивайте. Лазерные прицелы и другое высокотехнологичное колдовство могут быстро уменьшить скрытность и маневренность оружия; учитывайте эти потери, когда оцениваете возможные преимущества.

(Правила по огнестрельному оружию и перестрелкам описаны и Главе 7.)

Военное оружие и взрывчатка

Охотники не военные. Они обычные люди, окончательно решившие восстать против монстров. Они не проходили никакой официальной подготовки. Короче говоря, не пытайтесь использовать военное вооружение, даже если вы можете его достать. Интенданты неукоснительно ведут учёт всего от скрепок до танков M1A2, так что вас точно поймают. Тридцать пуль НАТО калибра 5.56 мм за шесть секунд может показаться хорошей идеей, но автоматическое оружие предназначено для того, чтобы подавлять множество врагов и вынуждать их не высовываться, а не чтобы выпускать всю обойму в одну цель. Если вы не служили, вы всё равно не справитесь с отдачей от автоматического оружия.

Единственное стоящее рекомендации автоматическое оружие – это пистолет-пулемёт. Большинство пушек этого класса можно скрыть, приложив определённые усилия. Вы можете ими управлять. Их легко обслуживать. И они коммерчески доступны (если вы уделите время их переделки на автоматический огонь). Тем не менее, придерживайте их для групп с множеством громил. Против одинокого врага полностью автоматическое оружие будет лишь тратой времени.

Использовать взрывчатку просто тупо: возможно, вы убьёте цель, но вы точно убьёте других людей – вполне возможно, себя и своих союзников. Если вы думаете, что местная полиция – это плохо, то подождите, пока вам не придётся иметь дело с федеральными тактическими группами, охотящимися за вами из-за использования взрывчатки. После того, как вы покатитесь по этой дорожке (а некоторые безумцы так и делают), вашим партнёрам, возможно, придётся обратить своё внимание на вас.

(См. правила по взрывам.)

Удар за ударом

Девять пуль .357 калибра из Desert Eagle, а чертова тварь всё идёт – и смеётся! Иногда пули не преуспевают, но вы всё ещё должны преуспеть, так что приходится обращаться к средневековым методам. Это означает встать лицом к чем бы них лицом ни было. Это означает ножи, топоры, мачете и даже мечи – что угодно, что вернёт тварь назад в могилу.

Большую часть ручного оружия легко скрыть, как и многие виды практичного огнестрельного оружия. Нож или топорик могут уместиться почти где угодно на вашем теле. Но хватит ли их? Их использование означает, что вам надо будет оказаться на расстоянии дюймов от врага. Мачете или меч гораздо массивнее и обеспечивают большую дистанцию, но их вы не сможете спрятать, так что учитывайте это в своих планах. Берите клинок, только когда уверены, что сможете выйти сухим из воды: в засады или ловушки. Спрячьте его где-нибудь поблизости, где-то, где вы наверняка будете и наверняка сможете его забрать: в кустах, мусорной урне или контейнере. Если вы будете ходить по улице с мечом, это только привлечёт наихудшее из возможных внимание.

Хорошо сделанное клинковое оружие довольно тяжёлое. Современные методы изготовления могут позволить создать относительно лёгкие и прочные мечи, но размахивать тремя футами стали всё равно утомительно. Вы вряд ли захотите ослабнуть посреди процесса уничтожения врага.

К счастью, большие клинки, похоже, вызывают значительное беспокойство у головорезов. Большинство из них, по-видимому, предпочитает сохранять конечности при

себе, даже если они могут отрастать. Держите в гараже кавалерийскую саблю или мачете. Они могут пригодиться.

Огонь!

Охотники с небольшим опытом – пережившие стычки с тварями – быстро обнаруживают, что огонь является универсальным оружием. Монстры не люди и не принадлежат природе, но боятся огня так же, как и все.

Главное – контролировать огонь; обращать его против врага, не обжигаясь самому. Ацетиленовые горелки, огнемёты, нагревательные элементы, зажигалки и аэрозоли – у них у всех есть потенциал, но огонь нередко выходит из-под контроля. Это не настолько большая проблема, когда ваш дом полон головорезов, но сжигать весь жилой комплекс будет излишним.

Самодельная (или настоящая) паяльная горелка создаёт контролируемое пламя. Аэрозоли могут обеспечить короткую вспышку, но при этом опасны (они могут взорваться в ваших руках) и не наносят много урона. Настоящие паяльные горелки лучше, и вы можете без проблем приобрести их в большинстве скобяных лавок. Направьте огонь на зомби, и он точно запаникует. Кроме того, у очищающего пламени есть множество теологических и философских смыслов, но это всё чушь.

В отличие от пушек, огонь нужно использовать на близкой дистанции. Настоящие огнемёты не стреляют потоком пламени; они создают огненные волны. Если вы не можете позволить, чтобы всё вокруг вас вспыхнуло, то вам придётся приблизиться к врагу. Огонь лучше всего использовать, чтобы что-то добить или, в отчаянных обстоятельствах, уничтожить раненного или держать подальше настойчивого противника. И постарайтесь, чтобы от твари остался только пепел, когда закончите. Некоторые из врагов оживают, когда вы меньше всего этого ждёте.

(См. правила по огню.)

Транспорт

Охотники не просили о своих новых жизнях, втором зрении или гранях, но теперь они у них есть, и для большинства зов к их использованию непреодолим. Одни охотники защищают выбранные области, зачастую их дома и районы. Другие предпочитают путешествовать в поисках врага, возможно, из-за того, что у них не осталось дома. Как бы вы ни вели битву, рано или поздно вам придётся преследовать врага. Это подразумевает транспорт.

Путешествие по воздуху для охотников, в лучшем случае, представляет сложность. Если вам повезёт, вы сможете снарядиться в пункте прибытия, так что на борт вы заберётесь без каких-либо обличительных инструментов или оружия (если вы сможете продержаться безоружным настолько долго, и если одного из *них* нет на борту). Скорее всего, вы прибегнете к более медленным и безопасным методам передвижения, таким, как поезд, лодка или машина. Последний вариант для вас самый лучший; вам не нужно делать маловажных остановок, и чем меньше беззащитных вокруг вас, тем лучше.

Большинство охотников прибегает к тому транспортному средству, которым они обладали *раньше*, будь то мотоцикл, побитая, старая машина или упряжка. В долгой поездке выжить в путешествии на мотоцикле невозможно; вы не можете хранить при себе всё, что нужно, и вы полностью открыты. Тягачи слишком заметны и дороги, пусть даже в них могут забраться при необходимости все ваши союзники. У малогабаритных автомобилей малая грузовместимость. Кучка пушек может влезть в багажник, но что насчёт тела? Вы не всегда сможете позволить себе дом или номер в отеле, так что всему, что вам нужно (или от чего вам нужно избавиться), придётся путешествовать вместе с вами.

Грузовик, фургон или микроавтобус являются идеальным вариантом. Микроавтобусы сравнительно дёшевы; старые Вольво крепкие, как танки. Такого рода прочность идеальна для перестрелок и погонь. Скорее всего, вы будете тем, кого преследуют. И тогда кто-нибудь заберётся назад и вытащит вашу артиллерию. И никто

никогда не замечает «побитый семейный автомобиль», так что микроавтобусы оказываются неплохим транспортом при исследовании зараженных мест.

В фургоне может перемещаться группа охотников, их снаряжение и, возможно, даже пленник. Но управляться с типичным фургоном также легко, как и с быком. Фургон идеален для похищения, слежки или нападения, но не настолько уж хорош для быстрого реагирования или погонь. Но остерегайтесь старых, побитых, проржавевших куч дерьма; они выглядят, словно фургон серийного убийцы или педофила, и привлекают внимание – особенно, когда они целыми днями стоят рядом со школьным двором.

У грузовиков есть достаточно места для всего вашего снаряжения для жизни в дороге, и у них достаточно хорошие мощность и управление. Они также могут выглядеть устрашающе, не выделяясь в людской памяти. Основная проблема с грузовиками в том, что они модные. Их любят пары с одним ребёнком и панки, что также поднимает цены. Не связывайтесь с новенькими, блестящими грузовичками. Какой смысл следить за их видом? Возьмите подержанный с крышей для кузова, чтобы держать всё ваше снаряжение в сухости. Можете даже держать сзади собаку, чтобы помогала следить за тем, что может прийти ночью.

Какое бы транспортное средство вы ни использовали, самым важным советом будет – поддерживайте его в рабочем состоянии. Если вы ни черта не знаете о двигателях, познакомьтесь с людьми, которые знают. Вы явно захотите, чтобы двигатель запускался каждый раз, особенно, когда за вами гонятся кровососы. Вы можете даже поставить какие-нибудь дополнительные части, например, запасной бензобак, встроенный на экстренный случай.

Используйте свой мозг

Вы просто обычный человек, неожиданно заброшенный в очень необычные обстоятельства. Вы не понимаете ни себя, ни мир, каким он, похоже, действительно является, не говоря о том, как достать оружие и транспорт. Все охотники в тот или иной момент выходят на охоту неукомплектованными. Возможно, именно поэтому Вестники дали им те способности, которые у них есть. Но нельзя постоянно полагаться на ваши дары; похоже, мало кто из охотников способен действовать в одиночку, даже со всеми теми трюками, которые у них есть в рукавах. Но у всех наделённых есть одно оружие, которое нельзя отнять: воображение. У вас нет того, что вам нужно? Импровизируйте.

Первое правило импровизации: ничто не свято. Вы сражаетесь с чёртовыми монстрами, чтобы спасти жизни всех, кого вы знаете. Собственность, реликвии и, зачастую, закон ни черта не значат! Кража не является преступлением, когда совершается ради предотвращения посягательства на законы природы. Бесценный антиквариат или семейная реликвия не стоят жизни охотника. Используйте всё, что под рукой; не стесняйтесь ломать, красть или уничтожать что-то, чего требует ситуация. Главное – убедиться, что нужда соразмерна поступку. Не уничтожайте дома и не жертвуйте жизнями. В остальном, когда вы под прицелом, годится почти всё, что угодно.

Второе правило: мыслите окольными путями. Каминная кочерга может быть неплохим оружием, но её также можно использовать, чтобы заклинить дверь, выбить окно и счистить стекло, или подцепить предмет вне досягаемости. Труба или доска могут не только выступать в качестве дубинки, но и помогать удерживать врагов на почтительном расстоянии или служить самодельной ступенькой, если прижать их к стене. Не мыслите в категориях необходимого инструмента. Подумайте о том, что вы хотите сделать, а потом оглянитесь и посмотрите, что для этого можно использовать.

Умного охотника не ограничивают предусмотренные применения предмета. У вас есть какие-то инструменты, но не всегда подходящие. Если вам нужно привлечь внимание, вы можете сделать это с помощью пистолета, никому не вредя. Если вам нужно спуститься в какую-нибудь дыру, используйте свой тренчкот в качестве «верёвки». Вам нужно будет придумать свои собственные применения для каждого предмета. Это может стоить вам жизни.

Повествование импровизации

Импровизацию охотников несложно отобразить – просто позвольте игрокам использовать необычные способы использования снаряжения и назначьте сложность слегка выше обычной. Если охотник хочет сделать набор отмычек из заколок, добавьте один-два к сложности броска Безопасности. Импровизированное оружие может не получить такого штрафа на атаку (если только оно не особенно неуклюжее или неудобное), но оно может быть склонно ломаться. Фактически, такая импровизация обычно входит в сферу бросков Сообразительности в сочетании с подходящей Способностью (самыми распространёнными являются Наука, Ближний бой и Безопасность).

Некоторые игроки попытаются совершить исключительные импровизированные трюки, используя всего один бросок – «Я использую Сообразительность + Науку, чтобы смешать проявочные химикаты с хладагентом в каком-нибудь пенопласте для получения крайне горючего токсичного геля, прямо как я видел в *Макгайвере*!». Такое создание чудесных гаджетов не совсем подходит для суровой игры по **Охотнику** с борьбой на мрачных улицах. Импровизация – это отчаянная попытка засунуть квадратный инструмент в круглую проблему, а не метод решения любых проблем поразительной силой киношной науки. Большинство импровизированных инструментов работает только один раз, даёт значительный штраф к сложности или срабатывает лишь для простых задач.

В конечном счёте, импровизация – повествовательный инструмент. Если Рассказчику кажется подходящей модификация данной вещи, или что она послужит драматическим целям истории, то персонажам следует позволить попытку. Если предложенное новшество выходи за границы логики, здравого смысла или истории, то лучше всего будет сказать, что такая попытка за пределами возможностей охотника, возможна только чудом (хотя, когда вовлечены сверхъестественные существа и приказы из иных миров…).

Третье правило: учитесь. Трюк может сработать не один раз. Если вы заметите, что какие-либо виды врагов прибегают к одним и тем же приёмам, разработайте свой собственный ответ на них. Если инструмент оказался эффективным для совершенно непредусмотренного применения, продолжайте его так использовать. Вы также можете многому научиться у своих союзников. У других охотников могут быть свои трюки, которые могут использовать все. Просто надейтесь, что враг не поймёт их быстро.

Приобретение вещей

Охотникам нужно оружие. Оружие не дёшево и зачастую нелегально. Многие из других используемых охотниками инструментов – отмычки, взрывчатка, броня – попадают в аналогично сомнительные категории. Это делает их приобретение крайне важной, но при этом сложной задачей. Некоторые наделённые достаточно удачливы, чтобы обладать своими собственными запасами *раньше* (смотрите Дополнение Арсенал). Для большинства же охотников прежний опыт с оружием ограничивается пистолетом и карманным ножом. По сути, у вас есть три пути получения снаряжения: торговля, правительство или преступление.

Без рецепта

В продаже доступно множество полезных вещей, если искать в правильных местах. Местные законы могут запрещать продажу определённых видов оружия и устройств; полностью автоматическое оружие сложно приобрести в Соединённых Штатах, а во всём остальном мире оно просто незаконно. Тем не менее, в большинстве мест продают охотничьи винтовки, и для некоторых охотников заказ по почте оказывается прямой линией с Богом. Но бумажные следы – та ещё дрянь: большинство свободного продаваемого оружия и брони требует какого-либо вида регистрацию. Даже высылаемые

по почте поставки можно отследить. Ваш наилучший вариант – отправить предмет в почтовую ячейку под выдуманным именем, после чего, взяв предмет, быстро её закрыть.

В розничных магазинах обычно продаются довольно простые припасы: рюкзаки, винтовки, ножи. Без специализированных магазинов нельзя обойтись, если нужно более специализированное снаряжение, такое как глушители, броня и мечи (особенно сложно найти *боеспособные* клинки; ищите с накладным монтажом и из высокопрочной пружинной стали). Лучше всего будет использовать армейские излишки и осторожные заказы по почте.

Государственное снабжение

Если вы достаточно удачливы, чтобы иметь связи с подходящими военными или полицейскими подразделениями, то вы сможете сравнительно легко заполучить пушки. С доступом к хранилищу вещественных доказательств или высокопоставленному офицеру возможно даже получить наркотики, броню или «специальные устройства». Поскольку государство любит сохранять монополию на применение смертоносной силы, нет ничего удивительного, что многие охотники обратятся за снаряжением к государственным источникам.

Правда такова, что государство – враг охотникам. Местные силы полиции не заботит, был ли мёртвый бандит зомби или марсианином. Они знают лишь, что у них есть труп и использовавший необычное оружие маньяк. Некоторые правительственные агентства подозреваются в прикрытии противника, либо в рамках государственной программы, либо из-за внедрения в них врага. Даже для достаточно удачливого охотника с друзьями среди властей нет простых способов получения вещей: правительственные группы обычно тщательно следят за всем своим имуществом, вплоть до гаечных ключей. Как правило, если работающий на правительство контакт нельзя принудить к снабжению через семейные связи, верность или дружбу, то ему нельзя доверять. Если вы можете его купить, то и любой другой сможет. *Не доверяйте государству!*

Конечно, не все правительства настолько прижимисты (хотя все они развращены монстрами). Если экономика страны в плохом состоянии или разрывается политическими потрясениями или войной, то почти всё что угодно может быть продано, даже самими власть предержащими. Мексика – печально известный источник оружия в Северной Америке, и предприимчивые охотники часто путешествуют туда.

Единственная настоящая проблема с получением вещей таким способом состоит в том, что у наций первого мира обычно есть таможенники первого класса, так что становится необходимой контрабанда. Несколько простых советов: никогда не провозите оружие через аэропорт, если только оно не разобрано, и части находятся в разных сумках. Никогда не провозите контрабанду в больших объёмах, не договорившись с местными криминальными организациями; они точно об этом узнают. И никогда не думайте, что враг ничего не знает о контрабандных путях, даже если о них не знают иностранные или родные правительства.

Преступление себя оправдывает

Каждый охотник когда-нибудь выходит за рамки закона. Когда вы примете это, остаётся лишь решить, как далеко зайти. Целеустремлённые охотники понимают, что есть линия, которую нельзя пересекать, и большинство не прибегнет к похищению или убийству обычных людей ради дела. Тем не менее, охотники не ангелы; наделённые, похоже, происходят из всех социальных классов и профессий, включая преступников. Когда такие люди посвящают себя охоте, они могут оказаться ценным ресурсом. У них есть контакты и навыки для приобретения нелегальных товаров.

Самая большая проблема во взаимодействии с криминальными организациями состоит в том, чтобы проникнуть в них. Организованная преступность работает потому, что в ней каждый знает всех остальных. Торговцы наркотиками продают их людям, которых знают. То же самое относится к пушкам, информации или «услугам». Даже наёмники знают посредников, разыскивающих перспективные сделки. Умные

преступники минимизируют риск подстав и проколов; с тупыми же не стоит связываться. Таким образом, работа с преступниками означает создание для себя имени, а это требует знакомства.

Организация встречи требует времени. Тем, кто не был связан с «семьёй» или местным синдикатом, придётся начинать снизу, с местной шпаны. Попытайте удачи с сутенёрами и частями организации, на которые скорее всего будет совершаться облавы – расходными частями. Отбросы общества – это защитный слой, через который вы должны проникнуть, чтобы попасть наверх. Потребуется много денег или желания договариваться или даже пойти на компромисс со своими ценностями ради высшего блага. Крупные игроки не будут тратить время на торговлю с ничтожными религиозными мучениками с большой идеей. Они захотят что-то взамен – убрать соперника, прикрыть наркоторговцев, возможно, даже организовать ограбление.

Когда вы окажетесь «внутри», за соответствующую цену будут доступны всевозможные материалы. Но помните, что в цену всегда входят не только деньги. Работа с организованной преступностью ставит вас в шаткое положение. Всегда есть возможность шантажа и вымогательств; не раскрывайте свои цели или способности – не то, чтобы кто-нибудь всё равно поверит увиденному. Злостные преступники могут нарушить сделку, забрать ваши деньги или услуги и сбежать. И, без сомнения, многие криминальные организации контролируются врагом. В этом есть смысл; они запустили руки во все другие виды бизнеса. Постарайтесь не внести вклад в их силу, пытаясь обрести немного своей. В остальном же, получать оружие и инструменты от нашего противника, только чтобы обратить их против него же – обожаю такую иронию.

Только не забывайте, что после того, как вы обратитесь к преступникам за помощью в войне, назад пути не будет. Вы всегда будете в долгу перед этими элементами, что бы вы ни думали. Поэтому их хозяева будут к вам тщательно приглядываться. Следите за тем, чтобы в следовании своей миссии вы не пожертвовали своей душой.

Приложение 3: Организации охотников

Название этого раздела не совсем правильное. Появление охотников, вызванное наделением, настолько новое явление для Мира Тьмы, что социальных границ среди избранных было проведено весьма мало. Охотники по большей части пытаются разобраться со своим новым, ужасающим окружением, голосами, которые они слышат, видениями, которые они получают, и монстрами, которых они видят повсюду. Организованные группы и союзы охотников стоят на далёком третьем месте после простого выживания и здравомыслия. Но, при наличии времени, приспосабливаемости и необходимости, охотники разыскивают друг друга и формируют связи, чрез общение в узком кругу или долгие линии коммуникации.

Ниже описаны лишь некоторые зарождающиеся сообщества охотников, которые сформировались, стараются образоваться или могут появиться в будущем в вашей хронике по **Охотникам.** У некоторых из таких групп может быть ключевая роль в судьбу всех охотников. Другие обречены на провал с самого начала из-за слабого фундамента. А третьих могут осторожными касаниями вести те же самые существа, которых преследуют охотники. Труппа ваших персонажей может встретить, помочь основать или схлестнуться с этими группами. Таким образом, персонажи игроков могут воссиять с падающими звёздами или рухнуть с падшими ангелами.

Группа Коннелла

Странная организация охотников Максимилиана Коннелла является для многих загадкой. Расположенная в Бостоне, штат Массачусетс, группа разрослась и уменьшилась в размере со времён её возникновения спустя всего недели после появления hunter-net. Хотя группа существует уже несколько месяцев, о ней доступно крайне мало надёжной информации. Мало кто из её членов открыто говорит о том, как функционирует группа, или говорит что-либо, чтобы подтвердить или опровергнуть слухи о странных

предпочтениях основателя. Новости, достигшие охотничьих кругов – от бывших членов группы – одновременно тревожащие и (для некоторых) извращённо притягательные. Самым, возможно, настораживающим является то, что у такой молодой организации есть множество бывших членов.

Известная информация о группе в основном сконцентрирована на её основателе, Максимилиане Коннелле. Этот наследник промышленной компании был известен своей роскошной и разнузданной жизнью и обожал спортивную охоту. Богатство его семьи означало, что он мог заниматься своим увлечением по всему земному шару, а его ресурсы и влияние позволяли ему безнаказанно нарушать различные законы о браконьерстве.

По-видимому, жизнь Коннелла изменилась, когда он столкнулся с охотником на людей, намеревавшемся сделать Коннелла своим живым трофеем – и пешкой в какой-то ночной игре. Но в этом столкновении наследник был наделён и отбился от своего потенциального хозяина. Дальнейшие подробности этого события неизвестны, но оно превратило экстравагантного бездельника в мрачного одержимого. Был раскрыт целый новый мир, и Коннелл якобы поклялся завоевать его – и его хищников – а не быть завоёванным.

Группа Коннелла была основана после этих событий и включила в себя других наделённых, которых миллионер нашёл, профинансировал, защитил – и к которым предъявил свои требования. Бывшие участники говорят о странных (если не пугающих или откровенно отвратительных) методах и практиках: цене привилегий и защиты и требованиях членства. Коннелл, предположительно, брал по неизвестным причинам на охоту обычных, ненаделённых мужчин и женщин. Эти люди обычно первыми погибали от сверхъестественных когтей и клыков, так что Коннелл направлял огромное количество денег на прикрытие их исчезновений.

Другие бывшие участники шепчут, что миллионер требовал доказательства каждого убийства: голову и левую руку каждого уничтоженного сверхъестественного монстра, или глаза и левую кисть существа, если остальное недоступно. Те немногие наделённые, кто лично встречался с Коннеллом (что запрещено до тех пор, пока у охотника не наберётся значительный список убийств), утверждают, что у их покровителя нет левого глаза, и что он не пользуется левой рукой, возможно, в результате своего наделения или последующей сверхъестественной встречи. Но даже эти истории остаются неподтверждёнными; «успешные» члены группы сознаются лишь во встрече с неприметным человеком, который редко позволяет видеть себя целиком.

Возможно, нынешние (и многие бывшие) члены группы так неохотно раскрывают всё, что знают о Коннелле и его группе охотников, из-за опасения возмездия. Основатель, похоже, владеет огромным количеством информации по всем людям, на которых распространял предложения товарищества, финансирования, союзников и возможностей поразить неведомое. Его обещания наиболее привлекательны для недавно наделённых, которым больше не к кому обратиться. Но со временем причудливые требования Коннелла отгоняют многих людей, а знания о его крайностях держат их рты на замке. Но всё же есть охотники, которые остаются в сфере влияния Коннелла, возможно, из-за страха, опасений по поводу безопасности или даже дефективного охотничьего азарта. И, конечно же, Коннелл всегда ищет новых участников.

Модераторы

Не все из мужчин или женщин, слышащих послание Вестников, отвечают сверхъестественным ужасам, населяющим ночь. Некоторые люди, известные среди охотников как свидетели, просто замирают в нерешительности, столкнувшись с великой, ужасающей правдой, раскрытой Посланниками. Этих людей привели или им повезло натолкнуться на встречу со сверхъестественным. Им открыли реальность, но они не стали действовать. Оставленные без граней охотников (в качестве наказания за трусость, согласно некоторым), но всё же полностью осведомлённые об охотящихся на человечество существах, свидетели являются чужаками среди чужаков. Тем не менее, не

каждый из таких людей готов сидеть сложа руки, пока твари, которых не должно существовать, преследуют беззащитных.

Один из свидетелей начал организовывать других колебавшихся. Стивен Ламберт убедил многих свидетелей, наблюдателей, недужных или отошедших от дел охотников и тех, кто не способен продолжать битву, присоединиться к нему в сборе свидетельств и данных о сверхъестественной активности. Многие присоединились к его делу, когда он прославился в зарождающемся сообществе охотников. Он объявил в hunter-net о своей вине и чувстве стыда, по-видимому, после того, как ему не удалось остановить ходячий труп от нападения и калечения своей жены на Манхеттене. Несмотря на размещённые по всему сайту предупреждения, Ламберт раскрыл свой адрес и телефонный номер, чтобы предложить свою небольшую помощь любому охотнику, которые, по словам Ламберта, «делают каждую ночь то, что ему не удалось сделать хотя бы раз».

Координируя ячейку из ведущих затворнический образ жизни, параноидальных и скрытных соратников, Ламберт собирает любую доступную информацию о потенциальных целях охотников и предоставляет доступ к этим данным осмелившимся довериться ему наделённым. Он отказывается расследовать личности тех, кто согласился войти в число Модераторов (это имя отражает ник Ламберта в hunter-net, Модератор87), что у многих охотников вызывает подозрение к его информации. Свидетель утверждает, что именно секретность отдельных Модераторов позволяет им делать свою работу, даже если им приходится скрывать секреты даже от самого их лидера. До сих пор ни один охотник не жаловался на ложные данные. Конечно, критики Ламберта в ответ быстро указывают на то, что если Модераторы дают плохую информацию, то просто не остаётся охотников, чтобы жаловаться. Ламберт, по большей части, остаётся в стороне от конфликтов, держась в стороне от противоречий hunter-net и продолжая предлагать сверхъестественную разведку там, где она нужна больше всего.

Информация о том, как действуют Модераторы, в лучшем случае посредственна. Ламберт утверждает, что использует технические средства наблюдения, «одолженные» у частных сыщиков. Он прочёсывает бульварную прессу в поисках статей, соответствующих знакомым шаблонам. Он даже использует себя в качестве наживки для социальных хищников. Он не отвечает на вопросы, почему он прибегает к таким опасным (кое-кто сказал бы суицидальным) мерам для обеспечения охотников информацией. Об этом ходит бесчисленное множество теорий (от дешёвого психоанализа до проницательных наблюдений). Тем не менее, ни один из других Модераторов не раскрыл, как именно они собирают информацию – и, без сомнения, многие погибли, разрабатывая свои методы. Большинство охотников не задают вопросов.

Единственное, что известно наверняка – это процедура, которую большинство Модераторов приняло для доставки информации. Когда о цели собрано достаточно данных, Ламберт (или один из его последователей) связывается с местными охотниками через hunter-net. Он приглашает их присоединиться к нему в сетевом чате или личной электронной рассылке. Вступив в контакт с потенциальной группой охотников, Модератор сообщает им данные, призывает их лично встретиться друг с другом и выходит из диалога с фразой «Ради Слабых».

Несмотря на давление, Ламберт отказывается объяснять значение этой фразы, хотя её используют все Модераторы. Многие из исследователей могут лишь догадываться о том, что это означает. Тем не менее, те немногие члены общества охотников, кто постоянно контактирует с Ламбертом, соглашаются, что он настаивает на её использовании.

Чтобы защитить секретность и безопасность Модераторов, Ламберт проводит жёсткую политику невмешательства. Ни одному Модератору нельзя связываться лично или по телефону с потенциальными охотниками или друг с другом. Фактически, со времени появления группы он единственный из неё, кто «публично» объявил своё имя.

Даже само число Модераторов является предметом догадок, как и масштаб сферы деятельности группы в пределах и за пределами Соединённых Штатов.

La Croisade de l'enfant (Крестовый поход ребёнка)

Её зовут Ноэль. Ей 12, и она утверждает, что была сиротой в Марселе до того, как её наделил «божественный свет Жанны д`Арк». Это «дух» якобы спас Ноэль из сиротского приюта и раскрыл перед ней мёртвых тварей, ходящих по Земле. Чтобы бороться с этими кошмарами, святые – без сомнения, Марина Антиохийская и Екатерина Александрийская – благословили других и привели их к наделённому подростку. Под знаменем Ноэль они старались очистить юг Франции от наводивших его потусторонних существ. Ученики Ноэль с радостью умерили бы за неё, и некоторые из них уже были удостоены такой чести.

После нескольких успешных городских кампаний «Жанна д`Арк» привела девушку и её последователей в сельские районы, чтобы подождать, пока Вестники соберут ей на службу больше Благословленных. Вскоре святые сообщат, что девочка, *L`Innocente* (как называют Ноэль), и её последователи должны отправиться в марш на Париж, выявить там зло и очистить от него Землю. Служение Ноэль – это служение Господу; сражение за неё – это сражение за Бога и Францию. По крайней мере, таковы воззвания Крестоносцев к другим наделённым Франции.

Правда менее вдохновляющая. Религиозная лихорадка, первоначально охватившая приверженцев Ноэль и побуждавшая возносить её, словно святую, вскоре спадает в неуверенность, замешательство и подозрительность. У девочки, кажущейся блаженной с её рыжими локонами, честными глазами и словно лучащейся светом, постепенно развиваются странные привычки, и она начинает обращаться к своим Благословленным последователям со странными просьбами. Вместо того, чтобы восстановить облавы в Монако, Ницце и Марселе, Ноэль изолирует группу в заброшенном фермерском доме вблизи Арле.

Ноэль начинает отходить по ночам от убежища Благословленных, чтобы помолиться в одиночестве и «поговорить с Михаилом». Гай Сайо, завербованный недавно и скептически относящийся к заявлениям девочки, последовал за ней на нескольких таких прогулках и воочию увидел источник божественного вдохновения девочки. Иронично, сказал Гай, что его собственным «божественным дарам» пришлось разоблачить *L`Innocente* как игрушку тех самых существ, ради уничтожения которых Крестовый поход и был собран. Ноэль не спаситель, а контролируемая врагом наделенная, которую, наверняка, обманули, чтобы держать её последователей в стороне от городов южной Франции, истинного дома порождений ночи в стране.

После объявления истины целая треть последователей Ноэль покинула убежище, несмотря на её мольбы. Большинство вернулось в родные города, чтобы разобраться с привидениями и другими скрывающимися в тенях тварями. Эта «измена» опустошает Ноэль, но преданная ей толпа остаётся на её стороне (если не у её ног).

Ноэль – столп, на который опираются оставшиеся Благословлённые, та, кто помогает им забыть – пусть и ненадолго – свои прежние жизни. Сама компания Ноэль обеспечивает катарсическое облегчение от давления и паранойи жизни охотника. У девочки есть исключительный дар избавлять просителей от гнева, раздоров и страха. По мнению некоторых из них, Ноэль не может сделать ничего неправильного. Тем не менее, её поведение становится всё более странным с каждой неделей. Её «Посланники» требуют определённую куклу, старый набор кистей, потрепанную детскую куклу и другие безобидные вещи. Тем не менее, Благословлённые постепенно находят эти предметы, и Ноэль в одиночку относит их в ближайшие леса. Всё чаще случаются дни, когда говорящие через неё голоса кажутся не особо ангельскими, как и ночи, когда Ноэль не кажется самой собой.

Тревога начинает властвовать среди Крестоносцев. В конце концов, даже самые преданные её последователи знают, что случилось с первой Жанной д`Арк.

Сознание Земли

Группа, называющая себя Сознанием Земли, путешествует по Северной Америке и проповедует всем желающим услышать её послание. Но для любого любопытного наделённого группа остаётся скрытной. Охотники коллектива путешествуют двумя отдельными группами, первая из которых – «Проводники» – прибывает в город ночью. За ними в двух автофургонах следуют «Егеря». Разведчики две ночи прочёсывают город перед прибытием другой группы, разыскивая и выслеживая любых попадающихся им сверхъестественных существ. Оставляемые их добычей Следы часто сигнализируют внимательным местным охотникам, что в городе действуют наделённые.

Егеря обычно прибывают в город в пятницу после полудня и находят общественный парк, который вероятнее всего привлечёт толпы отдыхающих. Они ставят палатку и собирают раскрытую Проводниками информацию. Бесплатные завтраки и брошюры встретят ранних посетителей парка. Тексты туманно и безобидно описывают обещания просветления, которое можно будет найти в «послании». В полдень Егеря уговаривают слушателей зайти в «тени шатра», чтобы дождаться получения послания.

Оратора группы зовут Илайес. Это высокий, крепкий мужчина с пронзительным взглядом и талантом к чтению толпы и приспосабливанию своей проповеди к её интересам. Хотя его речи представлены в духе религиозного пробуждения, они не включают обещания огня и жупела. Послание Илайеса предлагает путь к «осознанию, просветлению и духовной эволюции», но предостерегает о тех «духовных скрягах, которые предпочли бы остаться в раковых клетках социальных норм», а не присоединиться к развитию «коллективной души человечества». Илайес разбавляет свои наставления туманными отсылками к «теням среди нас», аллюзиями, которые становятся слегка конкретнее в каждом продолжении. Проповедник разносит своё слово дважды каждую субботу и воскресенье, после полудня и вечером. Затем Егеря собирают палатку, и Сознание Земли направляется к следующему месту.

Любое любопытное сверхъестественное существо, посещающее одну из проповедей Илайеса, оставляет за собой после ухода След, благодаря Егерям. Проводники без необходимости не провоцируют столкновения с монстрами. Их цель – проникнуть за маскировку и наблюдать за активностью этих существ, после чего сообщать о них Егерям, у которых в результате накапливаются подробные досье на известных монстров по всей стране. Аналогичным образом, Илайес не стремится сразу же обратить людей в Сознание Земли, что он совершенно ясно выражает в своих речах. Вместо этого он медленно раскрывает своим слушателям истину о мире, по крупице за раз, чтобы, когда придёт время расплаты, охотники и человечество одержали победу, и могла начаться новая эпоха.

Охотники Сознания Земли считают себя не просто революционерами, сражающимися против тёмных сил. Они верят, что являются *эволюционерами*, предпринимающими следующий шаг в восхождении человечества к истинной божественности. Являются ли Посланники сверхъестественной проекцией коллективного бессознательного человечества или теми же самыми девами, бодхисатвами и ангелами, о которых Илайес говорит в своих проповедях – до сих поря иногда является предметом споров внутри группы. Текущий консенсус остановился на том, что Посланники – сущности со сложным целями, и что охотники – их аватары на Земле. Остаётся неудобный вопрос: если Илайес проповедует истину о цели Посланников для охотников и человечества, почему у других охотников настолько отличаются взгляды на наделение и их благодетелей?

Церковь подтверждённой веры

Для организации с тем вниманием СМИ, которое у неё есть, секретность Церкви подтверждённой веры остаётся удивительно невредимой. Являющийся источником подозрений для официальных лиц и местных правоохранительных органов, этот расположенный в Калифорнии обособленный коллектив подходит к охоте с религиозным рвением, переступающим грань между самоотверженностью и фанатизмом. От начала

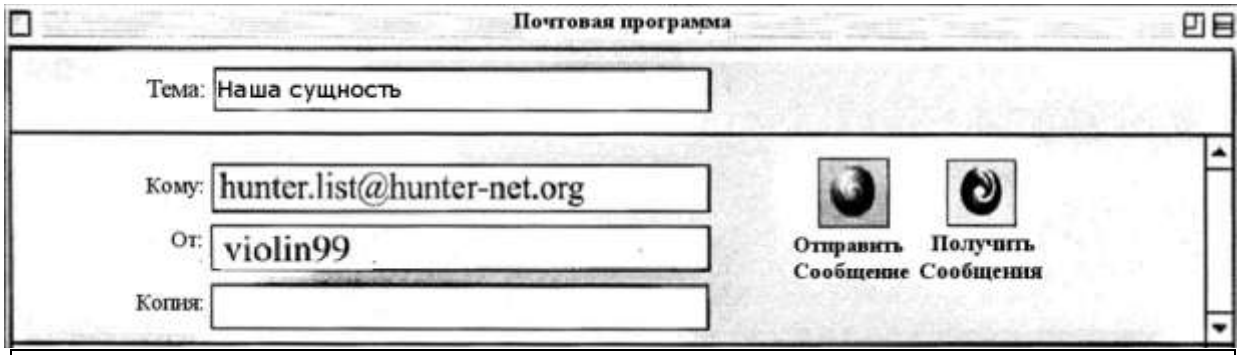
нового тысячелетия Церковь ожидает не что иное, как исполнение Откровения. Личность её лидера является предметом широких домыслов среди неверующих. Когда его ученики говорят о нём, они называют его только по титулу – «Крестоносец». Он, предположительно, решителен, непреклонен в своих убеждениях и полностью уверен, что он и его последователи – Избранники божьи. Крестоносец и его ученики активно разыскивают тех, кто перенёс *метанойю*, обычно находя их среди других паств и приглашая достойных прийти в Церковь. ЦПВ также побуждает тех, кто был Свидетелем *метанойи* и слуг Зверя, вступить в свои ряды. Для подстёгивания их преданности она предоставляет им чудотворные стимулы. Эти Свидетели – глаза и уши Церкви, и они обеспечивают места для встреч и финансирование, необходимое для сражения в Последней битве.

Через *метанойю* Бог наделяет Своих Избранников силами, необходимыми для изгнания из мира демонов – задачи, которую эти паладины ревностно исполняют. Церковь не против прямого столкновения, но она предпочитает отслеживать и анализировать врага на протяжении дней или недель, после чего следует хорошо скоординированный и смертельный удар. Эти охотники тщательно стараются не оставлять следов своей ночной деятельности, особенно когда противостоят демоническим волкам в овечьей шкуре. Несмотря на меры предосторожности, Церкви не удалось полностью избежать столкновений с законом. Полиция знает Кайла МакБрайда и Джона Танга – ранних учеников Крестоносца – из-за двух независимых случаев преследования, которые привлекли к ЦПВ внимание окружного прокурора и других охотников.

Сосредоточенное сейчас на группе внимание местного суда – мелочь, по сравнению с пристальным вниманием других наделённых. Хилиастическое мировоззрение Церкви в сочетании с её фанатичной приверженностью Откровению и охоте нервируют других наделённых, имевших с ней дело или следивших за её деятельностью. Чужаков беспокоит растущий экстремизм, проявляемый группой. Они указывают на недавнюю атаку на ходячих мертвецов – и смерть нескольких беззащитных – в качестве оправдания их опасений. Слухи о причастии кровью чудовищных жертв и реликварии, содержащем найденные в ходе успешных охот артефакты, распаляют эти опасения. Всё больше охотников Западного побережья приходят к мнению, что Церковь необходимо сдержать.

Естественно, для ЦПВ любое вмешательство в её деятельность равноценно союзу со злом. Некоторые охотники, говорит Церковь, всего лишь сбиты с толку. Если они не принимают Божественные Истины, переданные им Господом через *метанойю,* то они, хотя бы, действуют согласно их принципам. Другие же явно не избежали слуг Того, Кто Внизу. По всей видимости, такие нечестивцы не отличаются от заблудших, но прямое вмешательство в дела Церкви выдаёт их союз с падшими слугами Господа. Кроме того, проводимое полицией и СМИ текущее расследование в итоге убедило ЦПВ в участии Дьявола в этих институтах. Похоже, что силы Ада повсюду и напрямую противостоят Церкви. «Много званных, да мало избранных» – цитирует Крестоносец, и его паства не сомневается в том, кем будут эти немногие, избранные Господом для спасения, и кем пренебрегут, когда Откровение исполнится.

Эпилог



Поймите, что обычно я такого не стал бы делать. Какое-то время назад я просил, чтобы меня убрали из рассылки, и меня, похоже, проигнорировали. Повторные попытки добиться удаления провалились, раз уж я продолжаю получать письма от вас, моих «коллег». Этот сайт изначально привлёк меня, как интеллектуального наблюдателя. Увы, как и со всем, что включает население и интернет в целом, средства массовой коммуникации служат лишь для демонстрации ужасного невежества человечества, вместо того, чтобы способствовать дальнейшему обучению. Эта напыщенная группа не исключение. Каждый день я получаю полуразумные, истерические и неграмотные сообщения, которые просто заставляют меня оплакивать высшую мыслительную деятельность. Меня озадачивает то, как много вас было «наделено», как вы это называете, тогда как лишь немногие по-настоящему заслуживают этой привилегии. Возможно, наши «создатели» не настолько просвещены, как мне хотелось бы верить. Но я не могу распрощаться с этой надеждой на них. Иначе, какая останется надежда?

В обычной ситуации я бы продолжал хранить молчание и молиться Богу, что какой-нибудь проблеск понимания промелькнёт в пустоте, что, как я полагаю, и было целью рассылки, созданной Свидетель1 и несколькими другими наделёнными. Возможно, какой-нибудь кусочек информации был бы для меня полезен в моих собственных поисках взаимодействия с тем, что вы так бездумно называете «монстрами». Но, если моя вера в высших существ сохранилась, то какая-либо надежда на человечество в целом была потеряна.

И, тем не менее, произошло событие, потребовавшее от меня сказать своё слово. Если бы я этого не сделал, само человечество стояло бы на кону. И, хотя я с удовольствием обдумывал мысль о мире, избавленном от стольких трудяг, нас – тех, кем нельзя жертвовать из-за менее значительного целого – здесь скрывается достаточно. Именно ради этих немногих я совершаю этот тошнотворный поступок.

Необычный предмет, который я недавно получил в своё распоряжение, является причиной моих глубоких страданий. Не задумывайтесь о том, как он попал в мои руки. Просто примите, что мне его предоставил своеобразный знакомый, несомненно, в знак признания моего старания и проницательности.

Этот объект позволяет сделать выводы, которые касаются не только меня, но и всех избранных. Это очень древний пергамент, когда-то, возможно, связанный в свиток. Бумага очень хрупкая; она трескается от лёгкого дуновения ветра, и даже умеренных перепадов температур достаточно, чтобы полотно пожелтело. Материал кажется подобным рисовой бумаге, использовавшейся на Дальнем Востоке с начала летописной истории (и, как я объясню далее, гораздо раньше тоже). Меня поразило, что что-то, кажущееся таким старым и хрупким, всё ещё существует, но, тем не менее, вот оно, прямо перед моими глазами.

Мой таинственный благодетель не сообщил мне происхождение предмета и не

упомянул о том, как он смог его заполучить. Подозреваю, его раздобыли в архиве или каком-либо музее, возможно, азиатском, или в какой-нибудь английской коллекции колониальных приобретений. Если мой знакомый не покупал этот пергамент, то я могу лишь предполагать, что он был получен нелегально, ведь кто смог бы расстаться с таким сокровищем по своей воле?

Я воспроизвёл лицевую сторону бумаги и разместил её для вашего просмотра. Как вы можете видеть, на ней написан некий набор символов. Большая часть надписей выцвела, была повреждена, потеряна или уничтожена, но сохранилось достаточно символов, чтобы сделать перевод – ну, или так я первоначально думал. Будучи учёным, я надеялся узнать значение текста, просто исследовав старые формы азиатской письменности, чтобы идентифицировать аналогичные или связанные символы. Моё исследование вскоре оказалось сложнее, чем я предполагал. Символы не были похожи ни на один азиатский язык, который я мог идентифицировать, но, тем не менее, их очертания и форма просто кричали о связи.

Не раскрывая свою истинную природу или то, как я заполучил этот пергамент, я связался с разовым партнёром по переписке, профессором из Гонконга. Он получил то же самое изображение, которое я разместил здесь. Я думал, что с местным каталогом записей он сразу же сможет идентифицировать текст. Он не смог. Фактически, прошло какое-то время, прежде чем он снова связался со мной, озадаченный изображениями. Он распознал сходства с очень старой китайской, корейской и индийской письменностью, но не смог соотнести этот текст ни с одной из них. Более того, он предположил, что этот текст может быть предшественником этих письменных языков! Поразительно, как я уже говорил.

Мой коллега настаивал, чтобы я немедленно отправил ему оригинал документа, что он должен быть непосредственно изучен и датирован для определения подлинности. Я, конечно же, отказался. Из незнания моего коллеги о предмете я сделал вывод, что пергамент пришёл из неизвестного – или незаконного – источника, так что я не видел вреда в сохранении собственности. Наверняка мой благодетель предоставил мне пергамент, чтобы я занялся им, используя собственные ресурсы и способности, а не передал его другому.

После этого я попросил своего потенциального переводчика, чтобы тот сделал предположения о значении символов, основываясь на сравнении с языками, которые могли бы развиться из них впоследствии. В порядке гипотезы он предложил эти слова и фразы, бывшие разрозненными в тексте, но интерпретированные в следующем порядке: «избранники небес, защитники, Золотой век, искушение, надежда, падение, демоны, разрушение».

Как я сказал ранее, обычно я бы не стал раскрывать себя в этой рассылке и подвергать опасности мою деятельность и жизнь, выманивая то, что может скрываться среди вас, чем бы оно ни было. Тем не менее, несмотря на всю мою замкнутость, даже я не могу молчать, когда этот документ ставит неотложные вопросы. После, возможно, тысячелетий существования этого пергамента, после всех тех сезонов, жизней и смертей, случившихся с неизвестно каких пор до нашего времени, после всего того, с чем мы, избранные, виделись и сталкивались, и что иногда уничтожали: что произойдёт, когда, видимо, давно минувшая эра «демонов», «героев» и «божественных существ» – почти мучительное следствие нашей нынешней реальности – вернётся?

Ради всего святого, что же мы такое?